東京魔人学園剣風帖
パーフェクトガイド

Tokyo Majin-gakuen
Kenpucho
Perfect Guide

GameWalker Books
東京魔人学園剣風帖 パーフェクトガイド
角川書店

東京魔人学園剣風帖

パーフェクトガイド

Tokyo Majin-gakuen
Kenpoo-cho
Perfect Guide

東京魔人学園剣風帖

東京魔人學園剣風帖

パーフェクトガイド

目次

CONTENTS

第1章 ゲームシステム

アドベンチャーパート……4
シミュレーションパート……5
キャラクターの育て方……6

緋勇龍麻……7
蓬莱寺京一……8
美里葵……9
醍醐雄矢……10
桜井小蒔……11
雨紋雷人……12
高見沢舞子……13
藤咲亜里沙……14
裏密ミサ……15
紫暮兵庫……16
如月翡翠……17
アラン・蔵人……18
織部雪乃……19
織部雛乃……20
マリィ・クレア……21
紅井猛……22
黒崎隼人……23
本郷桃香……24
霧島諸羽……25
舞園さやか……26
劉弦月……27
壬生紅葉……28
村雨祇孔……29
御門晴明……30
芙蓉……31
比良坂紗代……32

第2章 鬼道衆篇

第1話　転校生……34
第2話　怪異……36
第3話　妖刀……38
第4話　鴉……40
第5話　夢妖……42
第6話　友……44
第7話　恋唄……46
第8話　邪神街……48
第9話　鬼道……50
第10話 変生 前編……52
第11話 変生 後編……54
第12話 魔人……56
第13話 外法都市……58

コラム 真神学園旧校舎の秘密……60

第3章 龍脈を守る者篇

第14話 京洛奇譚……62
第15話 胎動……64
第16話 魔獣行 前編……66
第17話 魔獣行 後編……68
第18話 餓狼……70
第19話 陰陽師……72
第20話 龍脈……74
第21話 封土……76
第22話 魔人学園……78
第23話 咆吼……80

コラム 外伝とは？……82

外伝1　秘剣行……83
外伝2　血脈……84
最終話　櫻之杜……85

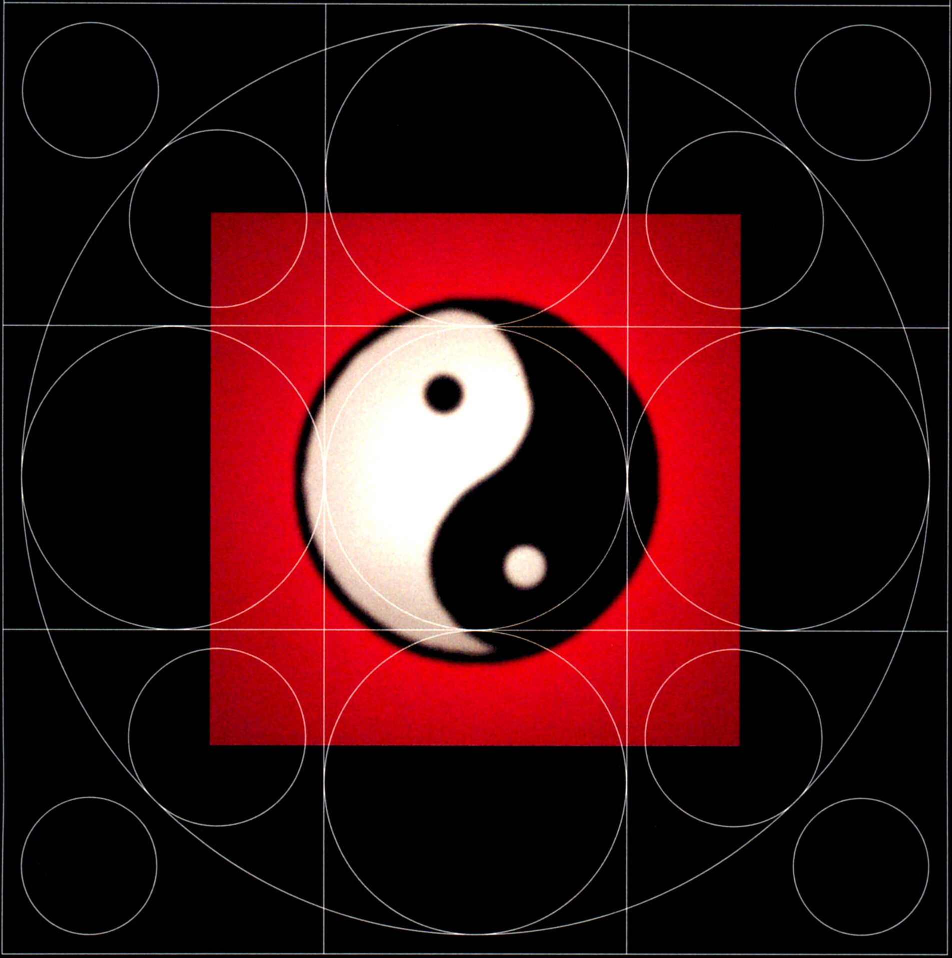
装備データ……86
道具データ……93

第1章

ゲームシステム

プレイに役立つポイント満載!

Game System



11個の印象値

『東京魔人学園剣風帖』に登場するほとんどのキャラクターには（敵であれ味方であれ）「喜」「怒」「怨」「友」など、合計11個の印象値というものが設定されている。

印象値の増減

印象値とは、そのキャラクターがキミのことをどう思っているのかを数値で表したもので、初期値は全部500。ゲーム中に感情を示したり、選択肢を選んだりする度にこの値は増えたり減ったりし、その値が大きければ大きいほど、そのキャラのキミへの気持ちが大きいことを表している。例えば、「愛」が大きいのに「怒」が大きかったりしたときには、キミに恋愛感情を抱いているが、ちょっと腹を立てているということになる。

これらの値は、ゲームをしている最中にプレイヤーが見ることはけっしてできないので、あまり気にしてもしょうがない。しかしこれらの値がゲームに多大な影響を及ぼしているのも事実である。

印象値の恩恵

印象値は第21話のクリスマスイベント（76ページ参照）や、キャラクターが仲間になってくれるかどうか、そしてシミュレーション部における能力のボーナス（取扱説明書31ページで触れられている影響率のこと）などに関係している。

印象値の上げ方

印象値を上げるには登場するキャラクターの性格を想像しつつ、そのキャラの喜びそうな感情を示せばいい。ゲーム中はどんな感情を示せばいいのか悩むシーンもあるが、相手が友好的なキャラなら「友」を、敵対的なキャラなら「怒」を選ぶと、妥当なことが多い。

またあるキャラクターの問いかけに感情を示したとき、そのキャラ以外のキャラクターの印象値が増減することもある。例えばそのやりとりを見ていた他のキャラが、キミに怒ったり共感したりするわけだ。キミの行動は常に誰かに見られていると思いながらゲームをするといいだろう。

『東京魔人学園剣風帖』はアドベンチャー部とシミュレーション部を交互に遊ぶ形のゲームだ。アドベンチャー部での感情の入力、選択肢の決定で、シミュレーション部で一緒に戦ってくれる仲間が増えたり、仲間の能力が上がったり、パワーアップするための装備品を入手したりできる。

キャラクターの中には、キミにヤキモチを焼く者もいるかも？

印象値の増減

印象値が増えたり減ったりするのは、何もアドベンチャー部に限ったことではない。シミュレーション部でも、実はほんの少し印象値が変化するのだ。

編成画面でキミは援軍に呼ぶキャラクターを選択するが、援軍に呼ばれたキャラの印象値はキミに有利な方に若干増えるのだ。呼ばれなかったキャラに変化はない。

しかし援軍に呼ばれたあと敵に倒されると、キャラの印象値はキミに不利な方に減ってしまう。すぐに倒されるとわかりきっているときには、援軍は呼ばない方がいい。

死守すべきキャラ

どんな戦闘でも、優先して守りたいキャラクターが数人いる。まずは緋勇龍麻、つまりキミ自身だ。緋勇が倒されるとゲームオーバーになるので、それはごく当たり前のことと言える。ここで気をつけたいのは、装飾品の〝草人形〟と〝反魂咒符〟だ。これらの装飾品は装備していれば、死んだときHPを回復してくれる。だから緋勇に装備させておけばいいと思いがちだが、この装飾品を装備していても、緋勇のHPが0になった時点でゲームオーバーになってしまうのである。

またその話のゲストキャラで、強制参加になる者は優先して守りたい。戦闘で倒されると印象値が減り、それが原因で仲間になってくれないことがあるからだ。

上手に勝つためには

戦闘で上手に勝つためのポイントは3つ。第1に一人で前に出ないこと、第2に敵の弱点に注意を払うこと、第3に援軍をうまく活かすことだ。

行動力があるからといって一人で突出すると、袋だたきにされるのがオチ。また、敵の弱点を確認し、そこを攻撃できる技を使えば与えられるダメージは全然違う。それが無理そうなら、弱点無効の技を使おう。援軍は特定の範囲内なら好きな場所に配置できる。最初から敵の真横に配置してしまえば、行動力を攻撃に使えるわけだ。

シミュレーション部こそ『東京魔人学園剣風帖』の華。シミュレーション部で敵に勝てないことには、ゲームは先に進まない。どうしたらシミュレーション部で負けない戦いを行うことができるのか？　何に気をつけるべきなのか？　大事な事をまとめたので、キミの戦いの参考にしてほしい。

学園旧校舎では緋勇が倒されても、戦闘はそのまま継続される。

キャラクターの育て方

キャラを理解しよう

まずは各キャラの力を理解しよう。次のページから始まるキャラ紹介を見てほしい。

能力値は各キャラが1レベルの時のものを載せた。だいたいこの数値に比例して、レベル上昇後の能力も変化する。

十属性はそのキャラが影響（ダメージ）を受けにくい属性、一属性は影響を受けやすい属性だ。一部の属性は漢字一文字に省略してあるので、どの字がどの属性を表しているかを列挙しよう。

氷→凍結　石→石化　麻→麻痺
眠→睡眠　乱→混乱　魅→魅了
暗→暗闇　呪→呪詛　吸→吸収
羅→羅刹　金→金剛　孔→孔雀
祝→祝福　回→回復　状→状態回復

技名の横に（P）と書いてあるものは見切り技で、同じ種類の技で攻撃を受けたとき、一定の確率でその攻撃を無効化する。技名の横に（G）と書いてあるものは、相手の弱点を無視してダメージを与える技だ。

5通りの成長法

キャラクターを強くするには5つの方法が考えられる。

（1）レベルを上げる
（2）装備をよくする
（3）インターバルを利用する
（4）印象値を上げる
（5）能力の上がるアイテムを使う

レベルを上げ、装備を入手するには、真神学園旧校舎に入るのが一番だ（60ページ参照）。

各話のインターバルで部活動や勉強をさせれば能力値を上げ下げできる。行動力はインターバルを利用しないと、なかなか上げられないということを覚えておいてほしい。

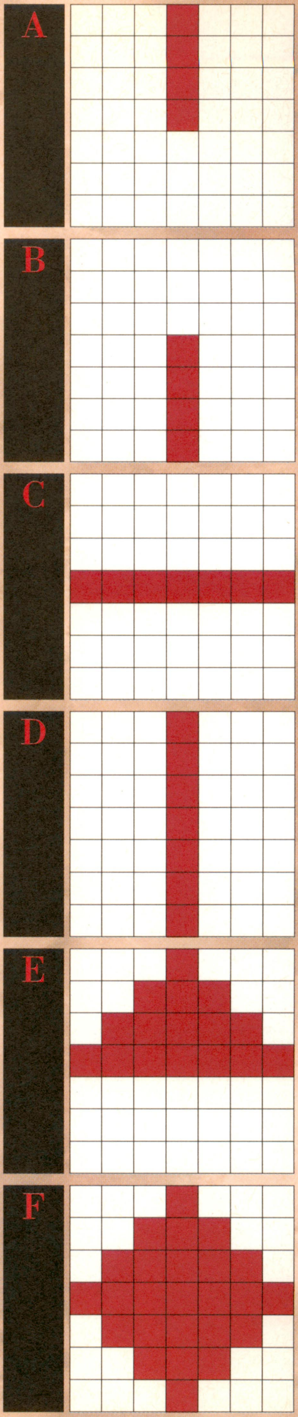
特定のキャラの印象値を上げる機会はなかなかアドベンチャー部には存在しないので、インターバルや戦闘をうまく使いたい。

能力を上げるアイテムはすべて初期非売品なので、使う相手を充分考えてから使用しよう。

結局のところレベルを上げるのが一番手っ取り早い成長法である。ほとんどの戦いで強制参加の緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔はしっかりレベルを上げておきたい。基本的には、自分の気に入ったキャラ10人のレベルを充分に上げれば戦いには勝てる。誰をメインで使っていくのかを早めに選び、集中的にレベル上げを。メインキャラを選ぶ時は、できれば方陣技も考慮したい。

技の範囲

攻撃範囲の広い技は、着弾点を中心に攻撃範囲が広がるようになっている。図を見てほしい。例えば範囲が〝D2〟の技は、着弾点と着弾点の前後2マスを攻撃する技である。



緋勇龍麻

Hiyu, TATSUMA

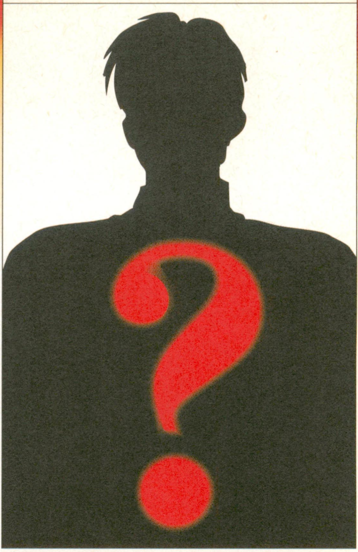
新宿区真神学園高校　1月1日生A型

龍の力を秘めた、謎の転校生

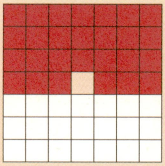
　このゲームの主人公。つまりキミの分身だ。

　名前や生年月日、血液型は自由に変更できる。ここに書かれたデータは、名前や出身地を変更せず、1月1日生まれのA型にした場合のものだ。

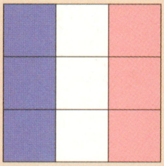
　もし名前を変更する場合、名前の中に漢字の火・水・氷・雷・光・闇・気・毒・石・痺・眠・乱・魅・暗・呪・吸が使われていたら、その漢字に該当する属性が＋属性になる（氷は凍結、痺は麻痺）。ただしこれらの漢字がふたつ以上使われていても、＋属性になるのはひとつだけだ。また出身地が北方なら凍結、南方なら火、それ以外なら水か雷が＋属性となる。さらに弱点も出身地や誕生日、血液型などに応じて変化する。弱点は全8パターンあるぞ。



射界



弱点



生命力	30
行動力	20
攻撃力	20
防御力	20
精神力	10

使用武器　手甲

＋属性　水

ー属性　ー

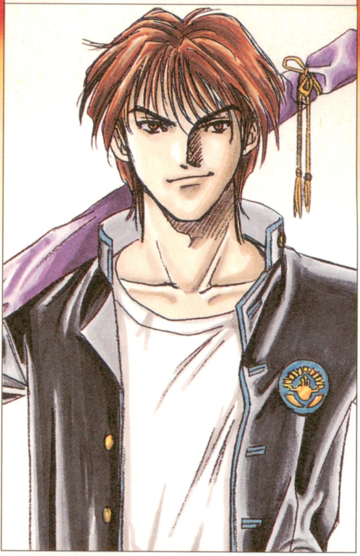
技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
掌打	1	18	5	1	拳	ー	00	0	
龍星脚	1	32	7	1	拳	ー	00	3	
結跏趺坐	1	100	10	0	剄	回	00	0	
掌底・発剄(G)	2	40	8	0	剄	気	A3	4	
雪蓮掌	5	65	8	1	剄	凍	00	0	
円空破	10	75	9	1	剄	気	F1	4	
各務(P)	14	0	0	0	武器	ー	00	0	
巫炎	20	95	12	2	剄	火	C2	0	
螺旋掌	30	110	10	0	剄	乱	E2	3	
八雲(G)	40	150	8	2	拳	ー	00	2	
秘拳・鳳凰(G)	50	145	15	0	剄	気	A7	0	
秘拳・黄龍(G)	60	165	18	0	剄	気	E3	4	

【四神方陣】攻撃力220　種類ー術　属性ー光　範囲ーF4

【妖魔折伏方陣】攻撃力175　種類ー術　属性ー光　範囲ーF2

蓬莱寺京一

Houraiji, KYOUICHI



新宿区真神学園高校　　1月24日生B型

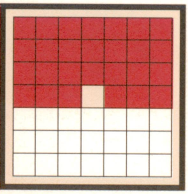
ちょっとエッチな天才剣士

勉強や堅苦しいことは大キライ。おまけにケンカと女の子が大好きという、ちょっと困った主人公の悪友。それが蓬莱寺京一だ。部活動では剣道部の主将をしているが、面倒くさいことがキライな性格が災いし、よくさぼっているみたいだ。

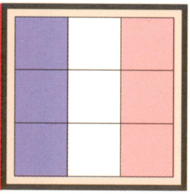
しかしいざ戦いとなると恐れを知らぬ、非常に頼りになる男に早変わり。彼が武器として使用する日本刀は、序盤から結構強力なものが登場するぞ。また、レベルを上げれば上段・中段・下段すべてを攻撃できるようになるのも京一の強みだ。

ちなみにガード無効の強烈な技“剣掌・鬼剄”は第18話の戦闘中に会得するので、レベルは気にしなくてOKだ。

射界



弱点



生命力	40
行動力	18
攻撃力	28
防御力	24
精神力	6

使用武器　日本刀

＋属性　気

－属性　魅

技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
諸手上段	1	15	5	1	武器	―	00	2	
受け流し(P)	1	0	0	0	武器	―	00	0	
剣掌・発剄(G)	2	30	10	0	剄	気	E2	4	
八相斬り	4	60	7	1	武器	―	00	0	
剣掌・旋	8	56	14	3-4	剄	気	F1	3	
矢落とし(P)	14	0	0	0	飛	―	00	0	
地摺り青眼	22	75	9	1	武器	―	A5	2	
剣掌・鬼剄(G)	*	90	13	0	剄	気乱	F3	4	
朧残月	28	100	8	1	武器	―	F1	0	
剣掌奥義・円空旋	32	130	12	5	剄	気	00	1	
剣聖・陽炎細雪	36	140	6	2	武器	凍麻	F1	1	
剣聖・天地無双	42	155	12	1	武器	気	F2	2	

【里見八方陣】攻撃力250　種類―術　属性―光暗　範囲―F5

美里 葵

新宿区真神学園高校　9月20日生B型

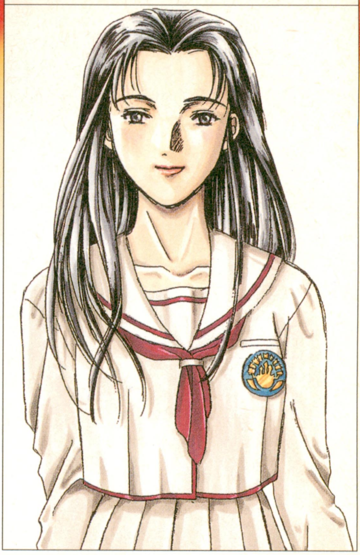
物語の鍵を握る、謎多き少女

美里葵は真神学園の生徒会長。基本的に面倒見がよく親切で、転校生であるキミにも好意的な態度をとってくる。彼女は生徒会長という激務についているかたわら、3-Cのクラス委員も務めている。どれだけ彼女に信頼が集まり、頼りにされているかがわかる一面だ。

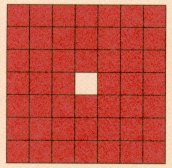
しかしそんな彼女には秘密が。緋勇と常に行動を共にする4人の中でも、彼女は特に重要な存在なのだ。彼女に秘められた力を求め、いくつもの勢力が東京を暗躍する。果たしてキミは、彼女を守ることができるのか……？

また彼女はシミュレーションパートで非常に重宝する。HPや状態を回復する力が大変強いため、彼女をいかにうまく使えるかでゲームの難易度は大幅に変化する。

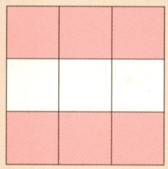
M i s a t o , A O I



射 界



弱 点



生命力	18	使用武器	指輪
行動力	24	＋属性	光魅
攻撃力	8	－属性	闇
防御力	12		
精神力	12		

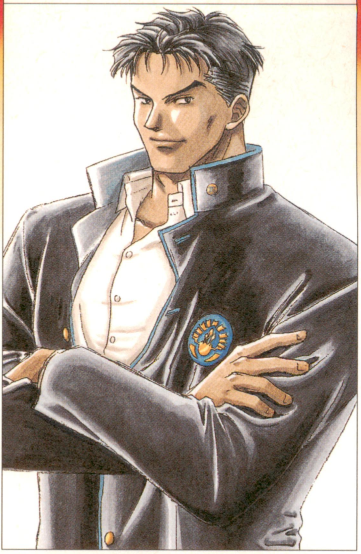
技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
癒しの光	1	50	5	1	術	回	00	0	
やすらぎの光	1	0	8	1	術	状	00	0	
力天使の緑	2	0	14	3	術	金	00	0	
癒しの風	4	50	16	5	術	回	F1	0	
主天使の黒	8	0	13	3	術	孔	00	0	
奇跡の光	14	250	6	1	術	回	00	0	
座天使の白	20	0	14	3	術	祝	00	0	
智天使の青	26	0	14	5	術	羅	F1	0	
奇跡の風	32	150	18	5	術	回	F1	0	
ジハード(G)	40	80	20	0	術	光	F2	3	
天使の光	50	999	18	0	術	回状	F2	0	
熾天使の紅(G)	60	140	22	3	術	光	E2	3	

【妖華三方陣】攻撃力150　種類－術　属性－魅　範囲－F2
【草薙龍殺陣】攻撃力150　種類－術　属性－光　範囲－E2

醍醐雄矢

新宿区真神学園高校　4月23日生B型

Daigo, YUYA



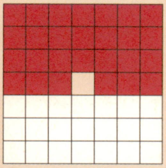
自信と覇気にあふれた戦士

真神学園では誰もが彼の力に敬意を示し、頼りにしている。レスリング部主将を務める巨漢、彼の名は醍醐雄矢。真神学園の番長的存在だ。

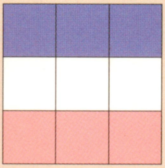
かつてはケンカに明け暮れた日もあったが、今ではすっかり更生し現在に至る。また仲間想いの彼は、同じレスリング部の佐久間の危なげな行動を心配するのだが……。

シミュレーションパートでは行動力が少ないこともあり、少し扱いにくいキャラクターだ。しかしそれさえ気をつければ、攻撃力と防御力は段違いに優れている。特に能力値を大幅に上昇させる“四神覚醒・白虎変”を覚えたあとは、最強キャラの一人に格上げとなる。この技と“虎爪”“虎蹴”“虎咆”は、第10話のイベントで習得する。

射界



弱点



能力	値
生命力	64
行動力	14
攻撃力	36
防御力	28
精神力	4

使用武器　足甲

＋属性　—

－属性　—

技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
ミドルキック	1	25	3	1	拳	—	00	3	
ハードブロー	1	30	4	1	拳	—	00	1	
スピンキック	2	36	6	0	拳	—	F1	0	
掌底・発剄(G)	4	50	7	0	剄	気	A3	4	
稲妻レッグラリアート	8	65	9	2	拳	雷	C1	3	
虎爪	*	70	7	1	拳	—	00	0	
破岩掌(G)	16	80	9	3	剄	—	00	2	
虎蹴	*	90	12	1	拳	—	00	3	
円空破	35	140	9	1	剄	気	F1	4	
虎咆(G)	*	80	14	0	剄	乱	F2	0	
猛虎連爪	45	175	10	1	拳	—	00	2	
四神覚醒・白虎変	*	0	1	0	術	—	00	0	

【阿修羅活殺陣】攻撃力150　種類—武器　属性—気　範囲—A3
【歌仙・桜吹雪】攻撃力125　種類—術　属性—魅眠　範囲—F2

桜井小蒔

新宿区真神学園高校　3月20日生A型

Sakurai, KOMAKI

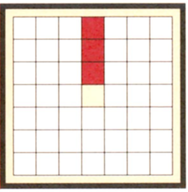
明るく、ボーイッシュな女の子

ゲーム中「大飯ぐらい」とよくからかわれているが、桜井小蒔はれっきとした女の子だ。

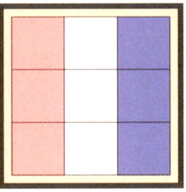
ハキハキとし、自分のことを「ボク」と呼ぶ彼女は、どことなくボーイッシュな印象がある。美里同様、彼女も世話好きな性格で、美里とキミの仲が親密になるよう色々と手を回してくる。

シミュレーションパートでは、彼女は後方支援を担当。彼女が使う武器は弓矢で、体の上の部分を攻撃する技が多い。だから彼女は、空を飛んでいる敵と戦うとき大活躍する。全体的に非力な感があるのは否めないが、行動力をうまく使ってフォローしたい。防御力が高い相手には“嚆矢”を使い、混乱させてやろう。

射界



弱点



生命力	26
行動力	23
攻撃力	18
防御力	18
精神力	6

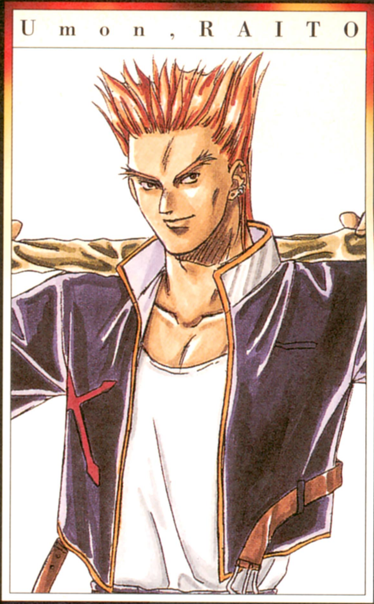
使用武器　弓矢

＋属性　ー

ー属性　ー

技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
立ち引き	1	18	6	2-5	飛	ー	00	0	
嚆矢（G）	1	0	12	0	飛	乱	A5	0	
生気体の呼吸	2	30	5	0	飛	回	00	0	
弓返り	3	45	8	2 - 5	飛	ー	00	0	
通し矢	5	35	16	0	飛	ー	00	A5	
相射ち（P）	9	0	0	0	飛	ー	00	0	
火龍	14	55	9	2 - 5	飛	火	E1	0	
二本射ち	20	70	10	2 - 5	飛	ー	A1	0	
三がけ弓返り	26	90	11	3 - 6	飛	ー	00	0	
疾風射ち	32	95	14	2 - 5	飛	ー	C3	0	
奥義・九龍烈火	40	110	16	2 - 5	飛	火	E2	0	
奥義・鬼哭飛燕	45	135	18	3 - 6	飛	光	F2	0	

雨紋雷人



渋谷区神代高校

7月2日生B型

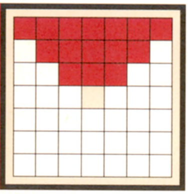
渋谷の街を闊歩するカブキ者

渋谷の街を根城に、自らのポリシーを貫き通すカブキ者。雷と槍の使い手、雨紋雷人とは彼のことだ。ゲームでは第4話に登場、仲間になる。

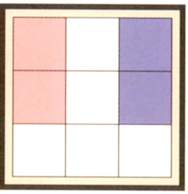
一見近寄りがたい雰囲気を漂わせた彼だが、実はお人好し。困っている人は放ってはおけないみたいだ。知り合いである唐栖亮一絡みで、キミと出会うことになる。

雷人は槍使いということもあり、少し離れた敵を攻撃するのが得意だ。またその名からもわかるとおり、彼の技は雷の属性をもったものがひたすら多い。雷は、水の力をもった敵に絶大な効果があるぞ。その代わり、体の下の方を狙った攻撃は不得手なようだ。何にしろ仲間が10人を上回るまでは、非常にお世話になるキャラクターだ。

射界



弱点



生命力	38	使用武器	槍
行動力	20		
攻撃力	24	＋属性	雷
防御力	20		
精神力	8	−属性	−

技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
水月突き	1	23	6	3	武器	−	00	0	
ライトニングボルト	1	20	10	3-3	術	雷麻	F1	0	
ライトバスター	4	34	7	3	武器	雷麻	00	1	
雷神突き	6	50	8	0	武器	雷麻	A5	0	
旋風輪	8	65	9	0	武器	−	F2	2	
落雷閃	11	80	10	1-1	武器	雷麻	C3	1	
矢落とし(P)	14	0	0	0	飛	−	00	0	
雷光ブラスター	18	90	10	4-4	術	雷麻	00	0	
ライトニングストーム(G)	23	110	13	0	術	雷暗	E2	0	
轟雷旋風輪	28	85	15	0	武器	雷	F3	2	
雷獣咆哮(G)	34	120	9	3	術	雷麻	00	0	
雷神降臨乱舞	40	155	12	2	武器	雷麻	E1	3	

【ビックバンアタック】攻撃力200　種類ー武器　属性ー火　範囲ーF3

高見沢舞子

Takamizawa, MAIKO

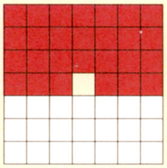
新宿区鈴蘭看護学校　1月26日生A型

看護婦を志す脳天気少女

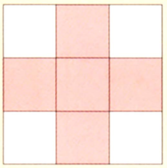
高見沢舞子は、ちょっと普通じゃないほど明るく、元気な女の子。真剣につき合うとちょっと疲れるかも？　しかし看護婦を目指しているのなら、それくらい明るい方がいいのかも。外見からもわかるとおり、彼女は将来を見越して看護学校に通っているのだ。この年ですでに先のことを真面目に考えているのだから、意外と大したものだ。

彼女はシミュレーションパートでは欠かせないキャラクターである。ゲーム序盤で、傷を治すのが得意なのは彼女と美里くらいだからだ。また攻撃力も侮れない。“ニトロ”は範囲が広く、攻撃力も高く、消費行動力は少ないという超強力な技。ぜひ多用したい。さらに“励まし”で攻撃力の低いキャラを支援するなど、多方面で活躍できる。

射界



弱点



生命力	22
行動力	21
攻撃力	10
防御力	14
精神力	10

使用武器　白衣

＋属性　毒

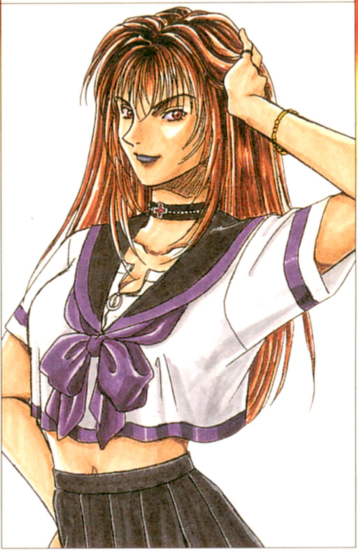
ー属性　眠

技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
癒しの光	1	50	5	1	術	回	00	0	
クロロフォルム	1	1	7	2-2	術	眠	00	0	
やすらぎの光	1	0	8	1	術	状	00	0	
励まし	5	0	14	13	術	羅	00	0	
奇跡の光	7	150	12	1	術	回	00	0	
ナースの微笑み	10	50	15	0	術	回	E2	0	
天使の光	14	999	18	0	術	回状	F2	0	
ナースプレイ(G)	20	50	9	2	術	魅	00	0	
愛の点滴	26	0	12	1-1	術	祝	00	0	
ニトロ(G)	32	120	12	3-3	術	火	F2	3	
舞子のおまじない	38	0	16	1-3	術	羅金	00	0	
女神の光	50	999	20	3	術	回羅金	F2	0	

【陰陽霊符陣】攻撃力150　種類ー術　属性ー呪　範囲ーA3
【サハスラーラ】攻撃力150　種類ー武器　属性ー気　範囲ーF2

藤咲亜里沙

Fujisaki, ARISA



墨田区覚羅高校　2月14日生AB型

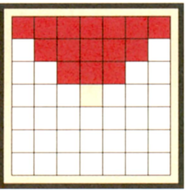
心に傷を持った不良少女

すべてのキャラクターが最初から友好的であるわけではない。戦いを通してキミたちを理解し、仲間になる者もいるのだ。藤咲亜里沙も、そんなキャラの一人である。

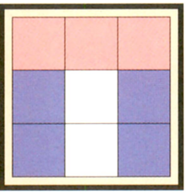
彼女はかつてある事件で弟を失ってしまった。そのことが原因で初対面では敵として緋勇らと戦うことになる。果たしてキミは、彼女を仲間として迎えられるだろうか？

彼女の使用する武器はムチ。雷人同様、少し離れた敵を攻撃するのが得意なキャラクターだ。彼女の技の傾向は、敵の状態を悪化させる技が多いということがあげられる。しかしそれはしばしば弱点にもなる。ザコ相手にはそれでもいいのだが、敵がリーダークラスになると状態変化の技が効きにくいからだ。

射界



弱点



生命力	26
行動力	18
攻撃力	22
防御力	22
精神力	4

使用武器　ムチ

＋属性　魅

－属性　－

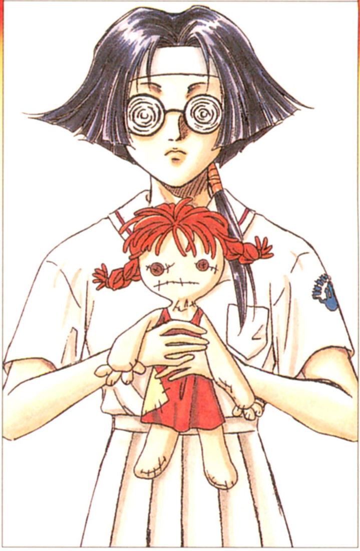
技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
ハングウィップ	1	22	5	3	武器	麻	00	0	
ローズウィップ	1	30	6	3	武器	ー	00	0	
魅惑のウィンク	4	0	8	3	術	魅	00	0	
ブラッシュウィップ	6	62	7	3	武器	ー	00	0	
激励の投げキッス	8	0	16	3-4	術	羅	00	0	
ガードウィップ(P)	11	0	0	0	飛	ー	00	0	
誘惑の手招き	14	0	10	0	術	乱	F2	0	
メデューサウィップ	18	90	8	3	武器	石	00	0	
ヒドラウィップ	23	100	14	0	武器	麻	E2	2	
トルネードウィップ	28	120	9	3	武器	ー	00	4	
悩殺ダイナマイト(G)	34	115	7	0	術	魅	F2	0	
クィーンズウィップ	40	145	10	3	武器	麻	00	3	

【雲歌・剣乃舞】攻撃力125　種類ー術　属性ーなし　範囲ー00

裏密ミサ

Uramitsu, MISA

新宿区真神学園高校　7月22日生O型



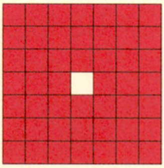
お茶目なオカルティスト

裏密ミサは気味の悪い呪術に凝ることで、周囲の人を怖がらせて喜んでいるような少女だ。部活動ではオカルト研究会に所属している。

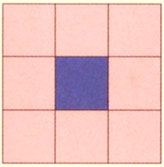
彼女の占いは大変評判がよく、その的中率は驚愕に値する。またその神秘的な発言はしばしば真実を射抜き、キミたちの行動にも影響を与えるほどだ。

第1話から登場するキャラクターだが、戦闘に参加するのは第6話以降。それまでに彼女の機嫌を損ねるようなことがなければ、一緒に戦ってくれるようになるはずだ。遠距離からの攻撃を得意とし、状態を悪化させる技も多い。序盤は“メビウスの輪”“アーリマンの闇の粉”“オルムズドの光の粉”だけで戦える。とても使えるキャラだ。

射界



弱点



生命力	30	使用武器	指輪
行動力	17		
攻撃力	4	＋属性	闇
防御力	12		
精神力	15	ー属性	光

技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
魔女結び	1	5	6	1	術	ー	00	3	
魔呪の石(G)	1	0	12	2 - 2	術	呪	00	0	
メビウスの輪(G)	1	20	5	2 - 2	術	ー	00	6	
アーリマンの闇の粉	6	35	9	3 - 3	術	闇暗	D2	0	
オルムズドの光の粉	9	40	9	3 - 3	術	光	C2	0	
邪香(G)	13	60	12	0	術	乱	E2	0	
パックの壺(G)	17	75	8	2 - 3	術	眠	F1	0	
星の杯(G)	22	90	11	4 - 5	術	吸	00	3	
魔呪の釘	27	80	13	4 - 5	術	毒	F1	0	
後ろ向きの祝福(G)	33	100	10	3 - 5	術	石	00	0	
愚者たちの影	38	66	12	2 - 3	術	呪	E2	0	
ソロモンの大魔法書(G)	45	143	15	5 - 5	術	闇	E3	2	

紫暮兵庫

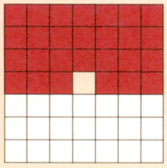
目黒区鎧扇寺高校　5月19日生O型

分身の術を駆使する格闘のプロ

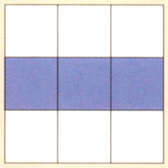
真神学園の空手部がライバル視している一つの高校がある。その学校の名は鎧扇寺高校。そして現在鎧扇寺高校空手部を取り仕切っているのが紫暮兵庫だ。

最大の特徴は、戦闘に参加させると二人に分裂することだ。それでも参加人数は一人と扱われるのがうれしい。彼に強力な装備を与えれば、強力なキャラを二人用意するのと同じ意味があるわけだ。行動力はそれぞれが独自にカウントされるが、HPや経験値は共有している。これは長所にも短所にもなる。つまり攻撃をたくさん受ける機会があると考えることもできるし、HPを回復させる回数もまた、増えていると言えるからだ。"不動練気法"で攻撃力を上げ、前線でガンガン戦わせよう。

射界



弱点



生命力	60
行動力	18
攻撃力	25
防御力	15
精神力	2

使用武器　帯

＋属性　乱

－属性　－

技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
正拳突き	1	20	5	1	拳	－	00	2	
上段足刀	1	30	6	1	拳	－	00	3	
楓流し(P)	4	0	0	0	拳	－	00	0	
掌底・発剄(G)	6	48	7	0	剄	気	A3	4	
鷹翼打ち	8	65	8	0	拳	－	C2	3	
不動練気法	11	50	6	0	剄	回羅	00	0	
寸指破	14	80	8	1	剄	麻	00	0	
弧月蹴	18	95	9	1	拳	－	00	3	
華厳踵	23	110	9	1	拳	－	F1	2	
円空破(G)	23	130	10	1	剄	気	00	0	
猛虎十字撃	34	150	12	1	拳	－	00	3	
修羅・無双乱撃(G)	40	170	15	1	拳	－	00	4	

【アッシュストーム】攻撃力125　種類－術　属性－火　範囲－F2
【真・阿修羅活殺陣】攻撃力175　種類－武器　属性－気　範囲－A4

如月翡翠

Kisaragi, HISUI

北区王蘭高校　10月25日生A型

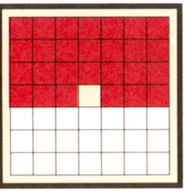
一族の伝統を守る、現在の忍者

如月骨董品店を開き、キミたちを陰ながら支援する高校生、如月翡翠。彼もまた、キミらのような“力”をもった戦士だった。彼は東京を裏の世界から守護してきた忍者の末裔なのだ。彼が得意とするのは、水を使った忍法だ。

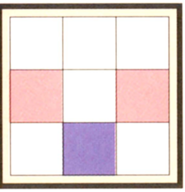
彼を戦闘に出すと、その行動力の多さに驚くはず。彼の装備する忍び刀は行動力が増えるものが多いので、その特徴はさらに強化される。技方面では、属性が水で範囲の広いものが多い。乱戦ではこの範囲の広い技がかなり役に立つ。また見切り技を多く覚えるので、損害も受けにくい。

40レベルになると覚える“四神覚醒・玄武変”は、彼の能力を飛躍的に向上させる驚異的な技だ。レベルアップした彼は、非常に使える。

射界



弱点



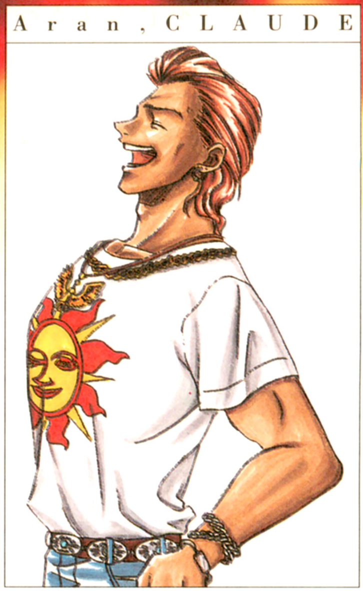
生命力	28
行動力	24
攻撃力	24
防御力	18
精神力	10

使用武器	忍び刀
＋属性	火水雷
ー属性	ー

技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
如影斬	1	26	5	1	武器	ー	00	0	
地天斬	1	35	6	1	武器	ー	00	2	
飛水八相	4	45	9	2-3	飛	水	00	0	
白刃返し(P)	6	0	0	0	武器	ー	00	0	
闇拳返し(P)	8	0	0	0	拳	ー	00	0	
水烈斬	11	60	7	1	武器	水	C3	0	
飛水十字	14	75	10	3-3	飛	水	F1	0	
幻水の術(G)	18	85	12	3	術	水乱	00	0	
飛水影縫(G)	23	0	14	3	術	水麻	F1	0	
水流尖の術	28	100	15	1	術	水	C5	4	
飛水流奥義・朧遡刃	34	130	10	0	武器	水	A5	3	
四神覚醒・玄武変	40	0	1	0	術	水	00	0	

【ドラゴンプラチナス】攻撃力150　種類ー術　属性ー光　範囲ーF1
【秘占魔方陣】攻撃力150　種類ー術　属性ー石　範囲ーF2

アラン・蔵人



江戸川区聖アナスタシア学園　　3月14日生O型

メキシコが生んだ銃の名手

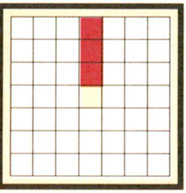
アランは底抜けに明るい、陽気な男。メキシコ人と日本人のハーフだ。女の子に対し非常に親密な態度を取るためか、京一からはいつもイヤな顔をされている。

しかしそんな彼にも、触れられたくない過去が。彼は故郷、メキシコで壮絶な戦いに巻き込まれていたのだ。彼が異国の地で見た、この世の地獄とは……？

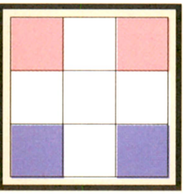
シミュレーションパートでは霊銃を手に活躍。遠距離攻撃が得意で、さまざまな距離の敵の、さまざまな箇所を攻撃できる。属性が気の技が多いのが難点だが、リーダークラスの敵と戦うとき、彼の技は重宝するだろう。

彼もまた醍醐や如月と同様、東京を守護する四聖獣の化身だ。40レベルになると"四神覚醒・青龍変"を覚える。

射界



弱点



生命力	40	使用武器	銃
行動力	22		
攻撃力	24	＋属性	—
防御力	26		
精神力	10	—属性	—

技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
Bull's Eye	1	32	6	4	飛	気	00	2	
Quick Draw	1	23	7	4	飛	気	C1	2	
One Hall Shot	4	58	5	3 - 3	飛	気	00	2	
Freeze Shot	6	41	10	4	飛	凍麻	00	2	
Jack Pot	8	75	6	4 - 4	飛	気	00	2	
Back Shot	11	52	13	0	飛	気	B5	3	
Hard Rain	14	55	14	4	飛	気	C2	3	
GoTo Heaven (G)	18	110	8	5 - 5	飛	気乱	E1	3	
Break Now	23	90	11	3 - 3	飛	闇	F1	4	
Flash Shot (G)	28	120	15	4	飛	光暗	E2	0	
RIP Shot	34	135	13	4	飛	気	F2	4	
四神覚醒・青龍変	40	0	1	0	術	—	00	0	

【裏秘占魔方陣】攻撃力150　種類ー術　属性ー呪　範囲ーF3
【武神龍撃陣】攻撃力175　種類ー術　属性ー麻　範囲ー00

織部雪乃

Oribe, YUKINO

荒川区ゆきみケ原高校　12月31日生A型

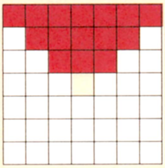
勝ち気が魅力の薙刀少女

織部神社の双子の姉、雪乃。褐色の肌と茶色の髪、勝ち気な性格と、いかにも現代っ子な女子高生だ。部活動は長刀部に所属している。

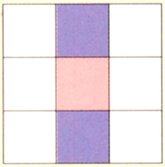
勉強や真面目なことはどうも苦手そうな彼女だが、曲がったことはとにかく大嫌いな性格。そのせいで、他人とも何かと衝突を起こしているようだ。

彼女の扱う薙刀は、雷人の槍と非常によく似ている。射界も雷人と同じだ。しかし雪乃の技には雷人のように特定の属性がつくことがあまりない。その代わりに、彼女の技は全体的にリーチが長い。攻撃箇所があちこちに散っているのもうれしい。また防御力に優れ、見切り技を3つも覚えるので前線で活躍させてもいいだろう。

射界



弱点



生命力	34
行動力	19
攻撃力	26
防御力	24
精神力	8

使用武器　薙刀

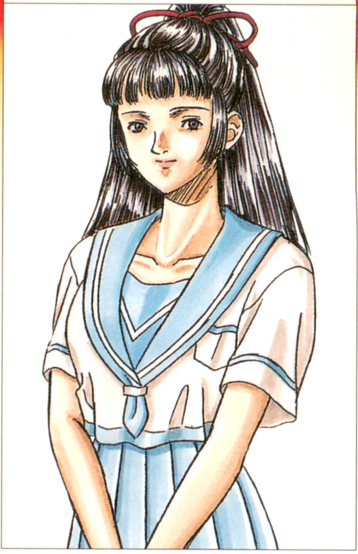
＋属性　ー

ー属性　ー

技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
水月突き	1	23	4	3	武器	ー	00	0	
下段薙ぎ	1	28	6	3	武器	ー	00	0	
八相薙ぎ	4	35	6	3	武器	ー	00	0	
巻き落とし(P)	6	0	0	0	武器	ー	00	0	
二段薙ぎ	8	65	9	0	武器	ー	E2	3	
流水の構え(P)	11	0	0	0	拳	ー	00	0	
旋風輪	14	80	12	0	武器	ー	F2	2	
落雷閃	18	95	10	1 - 1	術	雷	C3	1	
矢落とし(P)	23	0	0	0	飛	ー	00	0	
三段薙ぎ	28	105	11	0	武器	ー	E2	3	
草薙奥義・護宝封陣	34	100	9	3	武器	光	C3	0	
草薙奥義・臥龍閃	40	165	16	0	武器	光	A5	3	

織部雛乃

Oribe, HINANO



荒川区ゆきみケ原高校　12月31日生A型

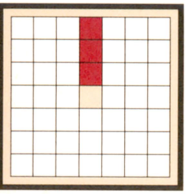
姉とは対照的な大和撫子

雛乃は織部神社の双子の妹。幼いころより弓道に精通し、一生懸命練習を重ねてきた努力家だ。小蒔の高校時代を通してのライバルでもある。

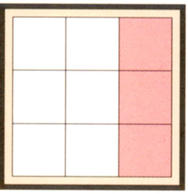
静かな振る舞いが印象的で、言葉遣いは極めて丁寧。口数は多くないが、必要なことははっきりという性格みたいだ。神社の娘であることを常に自覚しており、織部神社の由来や、伝承についても詳しい。

小蒔と同じく弓矢を使うが、技の性質は少々異なる。弓矢で直接攻撃する技は小蒔より少ない代わりに、雛乃は“鳴弦”と呼ばれる幾つかの技を使用できる。つまり術者的な性格が強いわけだ。“鳴弦”をうまく使えば、仲間を上手に支援できるだろう。

射界



弱点



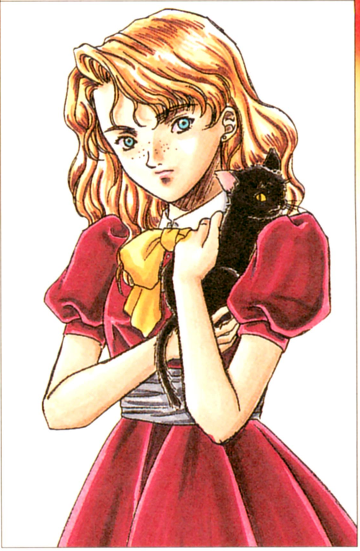
生命力	28	使用武器	弓矢
行動力	19		
攻撃力	18	＋属性	—
防御力	16		
精神力	10	—属性	—

技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
立ち引き	1	18	5	2-5	飛	—	00	0	
鳴弦・蟇目	1	0	15	0	術	状	F1	0	
生気体の呼吸	4	30	5	0	飛	回	00	0	
鳴弦・玄象(G)	6	25	15	0	飛	眠	F2	0	
通し矢	8	30	16	0	飛	—	A8	0	
鳴弦・滝口	11	0	15	0	術	金	F2	0	
相射ち(P)	14	0	0	0	飛	—	00	0	
二本射ち	18	70	7	2-5	飛	—	A1	0	
鳴弦・巫覡	23	0	15	0	術	孔	F2	0	
五月雨射ち	28	90	12	3-6	飛	—	E2	3	
鳴弦・草薙	34	110	20	0	術	光	F2	0	
草薙奥義・吼龍引き	40	135	15	2-5	飛	気光	E1	3	

【妖魔折伏方陣】攻撃力175　種類ー術　属性ー光　範囲ーF2

マリィ・クレア

Crea, MARY



大田区ローゼンクロイツ学院　12月24日生B型

炎を操る希代の超能力少女

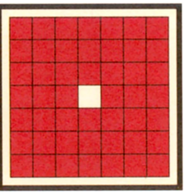
ずいぶん幼い容姿をしているが、それはローゼンクロイツ学院の院長、ジルによる人体実験のため。彼女は炎の使い手になるべく育てられた悲劇の少女なのだ。

学院の他の生徒と違い、彼女は優しさを捨てきれなかった。そのため、彼女はジルたちに不良品呼ばわりされている。そんな時、彼女は美里やキミたちと出会うのだが……。

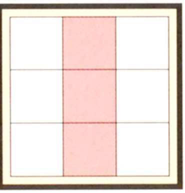
水や凍結がダメと弱点も多いが、行動力と精神力はずば抜けて優れている。ローゼンクロイツ学院での訓練もあって炎に関する技が得意で、範囲も広く、相手の弱点に関係なくダメージを与える技が多い。

また彼女は四聖獣・朱雀の化身でもあり、"四神覚醒・朱雀変"で強力なキャラへとパワーアップできる。

射界



弱点



生命力	16
行動力	25
攻撃力	6
防御力	10
精神力	15

使用武器　鈴

＋属性　火

－属性　水凍

技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
アーカーシャ(G)	1	12	6	0	術	暗	D2	0	
アグニ・サラマンデル(G)	1	25	8	2-3	術	火	00	0	
アミアントゥス(P)	4	0	0	0	飛	ー	00	0	
アエトネアンアグラ(P)	6	0	0	0	術	ー	00	0	
サバオ・フェニックス(G)	8	45	12	2	術	火	F2	0	
ディ・イェツィラー	11	65	8	0	術	火	A5	0	
デュミナス・レイ(G)	14	90	10	4-5	術	火	F1	1	
アニマムンディ(G)	18	100	13	0	術	火	C3	0	
ダンシングキャット	23	110	8	2	術	ー	00	0	
マッドスラッシュ	28	125	10	3	術	火暗	00	0	
シュオルアナス(G)	34	150	15	0	術	火	F3	0	
四神覚醒・朱雀変	40	0	1	0	術	ー	00	0	

紅井 猛

Akai, TAKESHI

練馬区大宇宙高校　　1月1日生O型

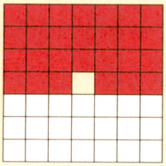
勇気と正義のコスモレッド

練馬と子供たちの夢を守るヒーロー、コスモレンジャーのメンバーの一人。またの名をコスモレッド。自分をコスモレンジャーのリーダーであると思っており、そのことでよくコスモブラック＝黒崎とケンカしている。

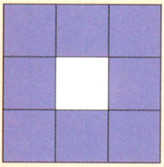
コスモレンジャー全員に言えることだが、彼は異常なまでの熱血漢だ。スポーツは野球をたしなんでおり、戦闘でもその才能は存分に活かされている。

彼を参戦させるなら、ぜひ黒崎や本郷を一緒に使いたい。方陣技“ビッグバンアタック”が使えるからだ。劉やアランもいれば方陣技はさらに増える。彼が使うバットには残念ながら高性能なものが少ないのだが、彼はHPが異常に高く、弱点も少ない。盾としては最高のキャラクターだ。

射界



弱点



生命力	60	使用武器	バット
行動力	18		
攻撃力	15	＋属性	—
防御力	15		
精神力	3	－属性	—

技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
コスモフラッシュ(G)	1	2	4	1	術	暗	E1	0	
絶対正義無敵斬り	1	25	6	1	武器	—	00	0	
コスモヒーリング	1	30	5	0	術	回	00	0	
発進！コスモロボ!!	5	35	8	3	飛	—	00	0	
銀河流星斬	10	45	7	1	武器	—	00	0	
大リーグストライク	14	52	11	3	飛	—	00	0	
超広角プラズマスイング(P)	17	0	0	0	飛	—	00	0	
大彗星一文字斬り	20	70	9	1	武器	—	C3	1	
神速魔球・X	25	85	12	3	飛	—	00	0	
超次元竜巻打法	30	82	8	0	武器	—	F1	4	
オーロラ稲妻返し	35	95	10	1	武器	—	00	0	
超究極大銀河Vの字斬り	40	120	15	0	武器	—	F1	4	

【桃源極楽陣】攻撃力200　種類—術　属性—魅　範囲—F4

黒崎隼人

Kurosaki, HAYATO

練馬区大宇宙高校　　2月2日生A型

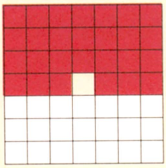
友情と正義のコスモブラック

練馬と子供たちの夢を守るヒーロー、コスモレンジャーのメンバーの一人。またの名をコスモブラック。いつもコスモレッド＝紅井とケンカばかりしているが、本当は彼のことを強く信用しているようだ。

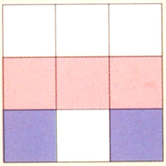
一見クールな感じがする黒崎だが、彼もれっきとしたコスモレンジャーの一員。その沈着冷静な態度に見え隠れする正義感は、間違いなくヒーローのそれだ。

シミュレーションパートにおける彼の特徴は、その驚異的な行動力だ。2番目に優れているマリィの行動力が25であることを考えれば、いかに彼が素早いかわかる。技は近距離・遠距離ともに揃っており、なかなかよい。装備するシューズにしても、いいものが用意されている。

射界



弱点

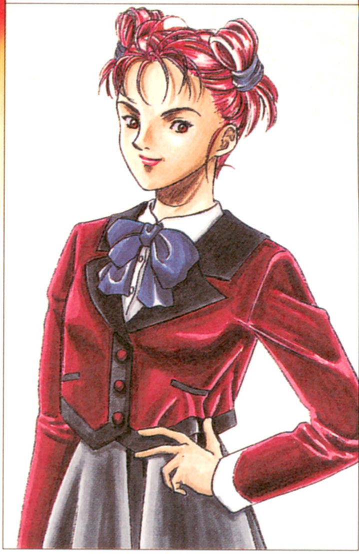


生命力	30	使用武器	シューズ
行動力	30		
攻撃力	15	＋属性	―
防御力	15		
精神力	5	－属性	―

技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
コスモフラッシュ(G)	1	2	7	1	術	暗	E1	0	
キリモミキック	1	22	6	1	拳	―	00	0	
コスモヒーリング	1	30	5	0	飛	回	00	0	
黒き弾丸稲妻・Z	5	28	12	3	飛	―	00	0	
亜空間フェイント(P)	10	0	0	0	拳	―	00	0	
光分子スライディング	14	35	10	1	拳	―	00	0	
黒崎商店スマッシュ	17	75	13	0	拳	―	E2	3	
超高速ブラックキック	20	55	8	1	拳	―	A5	0	
必殺七次元シュート	25	68	14	3	飛	―	00	0	
練馬ブラスター(G)	30	55	13	3	飛	―	E1	0	
D・C・ボンバー(G)	35	65	16	3	飛	―	F1	2	
大回転F・K・K	40	100	16	1	拳	―	A5	0	

本郷桃香

Hongo, MOMOKA



練馬区大宇宙高校 | 3月3日生O型

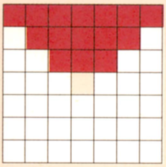
愛と正義のコスモピンク

練馬と子供たちの夢を守るヒーロー、コスモレンジャーのメンバーの一人。またの名をコスモピンク。よく意見の相違から口論をする紅井と黒崎の仲裁をする、コスモレンジャーのまとめ役的存在だ。

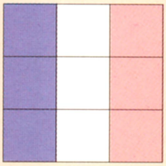
明るく外向的な、コスモレンジャーのムードメイカー。部活は体操部に所属しているが、それが本業なのか、コスモレンジャーとしての訓練なのかは謎だ。

能力値のどれかが突出していることが多いコスモレンジャーの中で、彼女だけはわりと平凡な数値で落ち着いている。彼女はどちらかというと術系の技が得意で、“スターダスト・ツカハラ”は術なのに無属性という珍しい技だ。また見切り技を多く覚えるのも彼女の特徴だ。

射界



弱点



生命力	30	使用武器	リボン
行動力	20		
攻撃力	15	＋属性	―
防御力	15		
精神力	8	－属性	―

技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
コスモフラッシュ(G)	1	2	7	1	術	暗	E1	0	
ミルキーウェーブ	1	28	6	4	武器	麻	00	0	
コスモヒーリング	1	30	5	0	飛	回	00	0	
エメラルド後転飛び	5	35	12	3	拳	―	00	0	
アウエルバッハ宙返り(P)	10	0	0	0	武器	―	00	0	
ムーンサルト・プリズム	14	42	8	0	術	―	F2	0	
クリスタル1/2ひねり(P)	17	0	0	0	拳	―	00	0	
ダイアモンドスパイラル(G)	20	58	9	3	武器	―	00	0	
ディメンションアタック	25	65	11	4	術	―	C2	0	
ムーンライト・ダンス(P)	30	0	0	3	術	―	00	0	
スターダスト・ツカハラ	35	92	15	4	術	―	E2	0	
F·グラディエーション(G)	40	120	18	0	術	魅	F2	2	

【M・ビッグバンアタック】攻撃力225　種類ー術　属性ー火乱　範囲ーF4

霧島諸羽

Kirishima, MOROHA

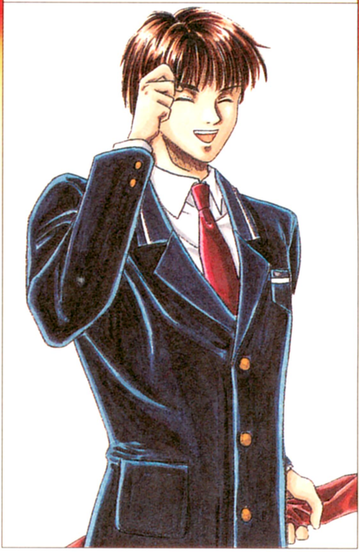
文京区鳳銘高校　7月12日生A型

さやかを守ることを誓う純情騎士

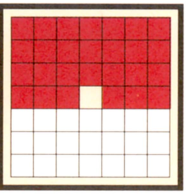
霧島諸羽は同じ高校に通う超人気アイドル、舞園さやかとひょんなことから仲良くなってしまった。フェンシング部に所属する彼はさやかのボディーガードを買ってでるが、それは思いのほかハードな仕事だった。

もしさやかを守れなかったらと、そればかりを気にしている。そのためか、彼はどこか自信に欠けるフシがあり、いつも自信にあふれている京一を尊敬している。

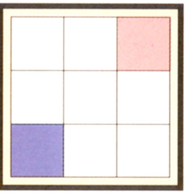
能力値は可も不可もなく、といった感じのバランス型。技は上段・中段・下段のすべてを一斉に攻撃する技が多い。うまく相手の弱点にはまると、威力は爆発的に増大する。彼の装備する西洋剣は非売品の中にとんでもなく強力なものがあるので、ぜひ旧校舎で入手し、装備させたい。



射界



弱点



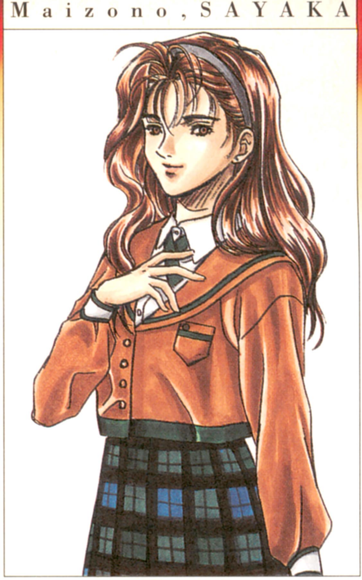
生命力	38	使用武器	西洋剣
行動力	21		
攻撃力	22	＋属性	―
防御力	22		
精神力	8	－属性	―

技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
流し斬り	1	18	5	1	武器	―	00	0	
受け流し(P)	1	0	0	0	武器	―	00	0	
八相斬り	4	50	7	1	武器	―	00	2	
洗礼	6	0	15	1-3	術	状	00	0	
打ち下ろし	8	58	9	1	武器	―	A5	0	
矢落とし(P)	11	0	0	0	飛	―	00	0	
剣掌・旋	14	50	12	3-3	剄	気	F1	3	
螺旋斬り	18	85	10	0	武器	―	A3	2	
リッターシュラーク	23	0	16	1-3	術	羅	00	0	
旋・三連	28	100	15	3	武器	気	F2	4	
龍破斬	34	120	7	0	武器	―	A5	2	
覇王斬	40	150	14	0	武器	―	E2	4	

【双龍螺旋脚】攻撃力200　種類―術　属性―麻暗　範囲―C3
【アポカリプス・ケルブ】攻撃力125　種類―術　属性―光火　範囲―F2

舞園さやか

Maizono, SAYAKA



文京区鳳銘高校　11月23日生AB型

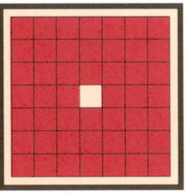
慈悲の心をもつ超人気アイドル

京一も大ファンという超人気アイドル、舞園さやかは現役高校生。その屈託ない笑顔と可憐な歌声に、老若男女関わりなく人気を集めている。

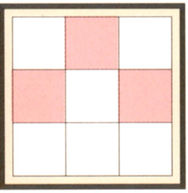
また彼女の歌は人を癒すという、不思議な噂が流れている。果たして噂は真実なのか、それとも……？

さやかの技はすべて“歌”。三つの音を自由に組み合わせ、オリジナルの技を作ることができるのだ。音の組み合わせで変化するのは属性、射程、吹飛・弱点無視の有無など。範囲や攻撃力、行動力は常に一定だ。歌を自作するときのポイントは、状態変化や状態回復など、技の攻撃力と効果が無関係のものは低い行動力の技にもってくることだ。攻撃力の高い技ほど、行動力も高いからだ。

射界



弱点



生命力	26
行動力	20
攻撃力	10
防御力	16
精神力	10

使用武器　指輪

＋属性　ー

ー属性　ー

技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
歌1	1	30	5	1	術	ー	00	ー	
歌2	1	30	6	1	術	ー	C1	ー	
歌3	4	50	7	1	術	ー	00	ー	
歌4	6	50	8	1	術	ー	C1	ー	
歌5	8	70	9	1	術	ー	00	ー	
歌6	11	70	10	1	術	ー	C1	ー	
歌7	14	90	11	1	術	ー	00	ー	
歌8	18	90	12	1	術	ー	C1	ー	
歌9	23	110	13	1	術	ー	00	ー	
歌10	28	110	14	1	術	ー	C1	ー	
歌11	34	130	15	1	術	ー	00	ー	
歌12	40	130	16	1	術	ー	C1	ー	

【陰陽符術・十二神将】攻撃力100　種類ー術　属性ー呪暗魅　範囲ーF2
【六芒魔法陣】攻撃力175　種類ー術　属性ー吸暗　範囲ーC4

劉 弦月

Liu, XIANYUE

台東区華月高校　3月25日生A型

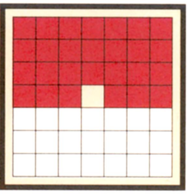
中国より来訪した追跡者

青龍刀を片手に邪を払う中国人の青年。性格は明るく、冗談が好きで、なぜか関西弁を使う。

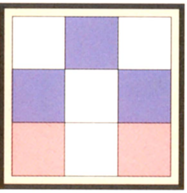
邪悪な勢力との戦いに常に身を置いているらしく、かなり実戦慣れした感がある。彼は中国より日本に渡ってきたある男を追いかけており、そのことになるといつもの冷静さを失うほど、憎しみは強いようだ。

攻撃力・防御力共にかなり高く、頼りになる。技も上段・中段・下段のそれぞれを攻撃できるものが揃っており、広範囲のサポートも可能だ。また攻撃に弱いところが2カ所であるのに対し、攻撃に強いところが3カ所あるなど、接近戦でその実力が発揮されることをアピールしている。装備できる青龍刀も優秀なものが多い。

射界



弱点



生命力	34
行動力	20
攻撃力	30
防御力	29
精神力	10

使用武器　青龍刀

＋属性　気

－属性　－

技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
掌底・発剄(G)	1	45	8	0	剄	気	B3	4	
活剄	1	100	8	1	武器	回状	00	0	
堤膝弧斬	4	45	5	0	武器	－	F1	0	
螺旋掌	6	50	6	0	剄	－	E2	2	
龍尾下閃	8	66	9	1	武器	－	00	0	
飛撃反身(P)	11	0	0	0	飛	－	00	0	
脇陰当身(G)	14	85	12	1	拳	雷麻	A5	2	
光撃掌(G)	18	95	14	4-5	剄	光	00	3	
風旋撩刀	23	100	16	0	武器	気	C2	3	
落虎牙劈	28	120	9	1	武器	－	00	0	
天吼前刺	34	135	13	0	武器	気	A5	3	
黄龍螺旋掌	40	175	16	0	武器	気光	E2	3	

【春雷の舞】攻撃力125　種類－術　属性－雷麻　範囲－F2

【紫龍黎光方陣】攻撃力150　種類－術　属性－闇暗　範囲－F3

壬生紅葉

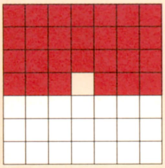
Mibu, KUREHA

葛飾区拳武館高校　4月9日生AB型

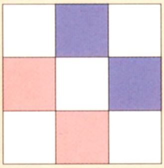
主に絶対の忠誠を誓う暗殺者

　なぜそうなったのか原因はわからない。しかし間違いなく言えることは、今、彼が凄腕の暗殺者であることだ。彼は人を殺すのに道具は使わない。彼の凶器はその鍛え抜かれた足から繰り出される蹴りなのだ。
　しかし彼は、必要のない殺しはやらない。あくまで彼が殺すのは、彼が忠誠を誓う館長に指示された相手だけだ。それだけ館長という人物が正しいと信じているのである。
　能力値はどの値も平均以上。特に攻撃力は優秀だ。技のレパートリーが豊富なキャラで、相手に合わせて上段・中段・下段それぞれを攻撃することが可能。遠くにいる敵を攻撃するのは難しいので、接近戦で使いたい。見切り技を一切覚えることができないのが、残念なところだ。

射界



弱点



生命力	32	使用武器	シューズ
行動力	23		
攻撃力	29	十属性	気暗
防御力	22		
精神力	10	一属性	ー

技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
風牙	1	40	5	2	勁	ー	00	0	
鬼倒し	1	45	4	0	拳	ー	F1	2	
昇龍脚	4	58	6	1	拳	ー	00	4	
水月蹴	6	65	7	1	拳	ー	00	2	
空牙	8	60	8	2	勁	ー	00	3	
龍閃脚	11	85	8	0	拳	ー	E1	2	
龍落踵	14	96	9	0	拳	ー	D2	0	
双龍脚	18	110	10	1	拳	ー	00	4	
天凰双破	23	122	10	1	拳	気	C2	3	
龍神翔	28	131	12	2	勁	気	A3	3	
裏・龍神翔	34	141	13	2	勁	闇	B3	3	
龍牙咆哮蹴(G)	40	172	16	1	勁	気	A5	3	

【呪言降霊陣】攻撃力50　種類ー術　属性ー呪　範囲ーF2
【炎の剣】攻撃力125　種類ー術　属性ー火　範囲ーC4

村雨祇孔

千代田区皇神高校 ｜ 7月7日生B型

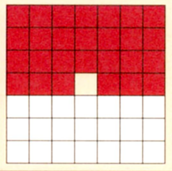
花札に命をかけた風雲児

村雨は生まれたときより非常に運の強い男だった。そのためか賭事に関心を示すようになり、特に花札には強い思い入れがあるようだ。

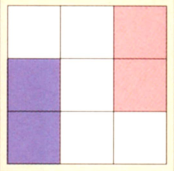
しかしある人物との出会いが、彼の人生を大きく揺さぶることになる。彼の名は秋月マサキ。星を見、未来を読むという、車椅子の天才画家だ。

村雨が装備できる花札はすべての武器の中でもっとも種類が少なく、全部で4種類しかない。市販されているものはさらに少なく、何と1種類のみ。彼の技はすべて術で、攻撃できる射程もかなり限定されている。状態変化の技が多いためリーダークラスの相手には若干後れをとるが、逆にザコ相手には非常に有効なキャラといえる。

射界



弱点



生命力	30
行動力	20
攻撃力	18
防御力	18
精神力	12

使用武器　花札

＋属性　ー

ー属性　ー

技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
牡丹	1	40	6	3 - 3	術	火	00	0	
紅葉	1	45	8	3 - 3	術	ー	00	0	
月見酒	4	80	5	1 - 3	術	回	00	0	
花見酒	6	0	8	1 - 3	術	羅	00	0	
十一・空刹(G)	8	68	9	3 - 3	術	ー	F1	1	
喰付・邪妖(G)	11	58	10	2 - 2	術	吸	00	0	
赤短・舞炎	14	88	11	3 - 3	術	火	F1	2	
青短・吹雪	18	88	11	4 - 4	術	凍	F1	2	
猪鹿蝶・紫雷	23	88	11	5 - 5	術	雷麻	F1	2	
絶場・素十九	28	135	13	1	術	毒	00	4	
四光夢幻殺(G)	34	155	14	4 - 4	術	闇眠	E2	0	
五光狂幻殺(G)	40	175	16	5 - 5	術	光乱	F2	0	

【黄泉迷符陣】攻撃力150　種類ー術　属性ー闇火　範囲ーF2

御門晴明

千代田区皇神高校　9月30日生O型

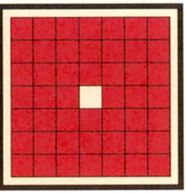
東日本の陰陽師を統括する棟梁

御門はまだ高校生であるにもかかわらず、ずいぶんと貫禄にあふれた人物だ。それもそのはず、彼は若くして東日本の陰陽師全員を統括する若きリーダーなのだ。

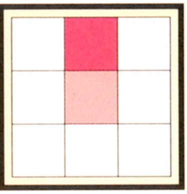
彼は東京に眠る龍の力を守るために、村雨同様秋月の元に集い、協力している。普段はけっして前線に立つことのない彼に、それを要求する時が迫っているのだ。

陰陽師というだけに、彼の使う技はすべて術で統一されている。精神力以外の能力値はボロボロで、弱点もまた大きい。だから彼を攻撃されるような位置に置いては絶対にいけない。彼の技の恐いところは、無属性であるにもかかわらず、相手の弱点を無視して攻撃できる技が多く揃っていることだ。苦労して育てる価値は、充分ある。

射界



弱点



生命力	22
行動力	18
攻撃力	12
防御力	12
精神力	12

使用武器　杖

＋属性　魅呪

ー属性　ー

技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
掌決(G)	1	50	7	0	術	ー	E2	2	
呪詛返し(P)	1	0	0	0	術	ー	00	0	
物忌鬼招守	4	0	12	3	術	孔	00	0	
牛王宝印霊約	6	100	7	3	術	回	00	0	
式役・水龍(G)	8	75	14	3	術	水	E3	3	
式役・地龍(G)	11	82	14	3	術	ー	C3	3	
式招来・法城(G)	14	110	13	3	術	ー	00	0	
早九字	18	0	7	3	術	状	F2	0	
式招来・天聖	23	200	12	3	術	回	F1	0	
七星降臨護法陣(G)	28	115	13	5 - 5	術	ー	F3	2	
鬼神招来・十二神将(G)	34	175	13	6 - 6	術	ー	00	4	
四角四堺・鬼邪滅殺(G)	40	152	18	0	術	光	F3	0	

【フレイム・スナイパー】攻撃力175　種類ー術　属性ー火　範囲ーF1

芙蓉

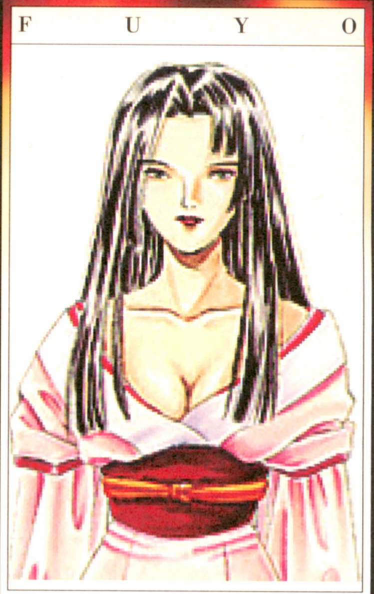
御門家秘書　？月？日生？型

御門家を守護する式神、十二神将

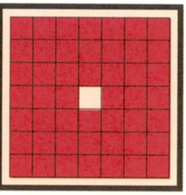
最初にいっておくと、彼女は人間ではない。彼女は御門が西の陰陽師の棟梁、阿部家より預かっている式神なのだ。ゲーム中は直接登場はしないが、彼女と同格の式神が他に11体、御門のそばに待機しているのだ。

そう振る舞うよう命令されているのだろうが、その態度はあくまで沈着冷静。芙蓉は御門がもっともよく使役する式神のようで、秋月の元へ緋勇たちを案内させるときにもその大役を任されている。

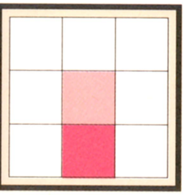
使用する武器は扇。扇はなぜか攻撃力がグンと上がるものばかりで、攻撃種類のほとんどが術である芙蓉にはあまり意味がない。扇は精神力が上がるものを選んで使いたい。御門同様、彼女も接近戦は苦手なので注意して戦おう。



射界



弱点



生命力	29
行動力	19
攻撃力	10
防御力	9
精神力	15

使用武器　扇

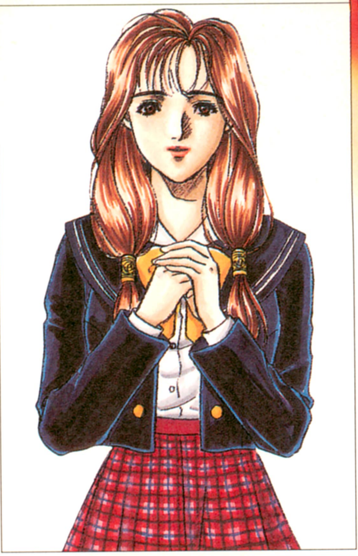
＋属性　魅、呪

－属性　－

技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
神威薙ぎ	1	46	4	1	武器	－	00	0	
呪禁吸扇(P)	1	0	0	0	術	－	00	0	
春風の舞(G)	4	35	11	0	術	眠	F2	0	
朧蝶(G)	6	52	7	3	術	乱	00	0	
勾魔の舞(G)	8	60	12	0	術	吸	F2	1	
疫神飛襲(G)	11	62	12	3	術	毒	F1	2	
雅三段	14	72	8	1	術	－	C3	2	
追儺	18	98	6	1	武器	－	00	0	
妖姫の舞(G)	23	50	16	0	術	魅	F2	0	
霧氷桜(G)	28	120	10	0	術	凍	E3	0	
羅侯七殺	34	140	14	3	飛	－	C3	3	
天后不動明斬扇(G)	40	182	18	3-3	術	光	E1	4	

比良坂紗代

Hirasaka, SAYO



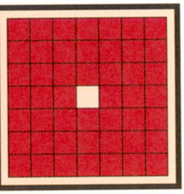
品川区桜塚高校　9月7日生A型

孤独な兄に、すべてを捧げた少女

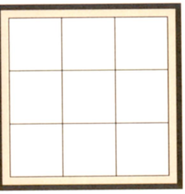
屍にかりそめの命を吹き込む研究に執着する兄を、間違っていると思いながらも見捨てられない少女。しかしキミがその犠牲になろうとした瞬間、彼女は過ちを正そうとする。彼女はその時、兄の手に掛かり死んだはずだったが……。

一種の隠しキャラのため仲間にするのは至難の業。しかしもし仲間にできれば、その力は他のどんなキャラをも上回る。基本的な部分はさやかと同じなのだが、攻撃力と攻撃する範囲がさやかとは大きく異なる。40レベルで習得する“歌12”の攻撃力は250！　これだけの数値を叩き出せるのは、彼女をおいて他にはいない。さやか同様、属性や射程などは自分でコントロールできるので、自分だけの究極の技を見つけよう。

射界



弱点



生命力	18
行動力	20
攻撃力	8
防御力	12
精神力	15

使用武器　リボン

＋属性　闇

－属性　－

技名	レベル	攻撃力	行動力	射程	種類	属性	範囲	吹飛	攻撃箇所
歌1	1	100	5	1	術	―	00	―	
歌2	1	100	6	1	術	―	C1	―	
歌3	4	120	7	1	術	―	D1	―	
歌4	6	120	8	1	術	―	E1	―	
歌5	8	150	9	1	術	―	C2	―	
歌6	11	150	10	1	術	―	D2	―	
歌7	14	150	8	1	術	―	E2	―	
歌8	18	180	9	1	術	―	F1	―	
歌9	23	180	10	1	術	―	C3	―	
歌10	28	180	12	1	術	―	D3	―	
歌11	34	180	13	1	術	―	E3	―	
歌12	40	250	16	1	術	―	F3	―	

【楼桜友花方陣】攻撃力100　種類－術　属性－光魅　範囲－C3

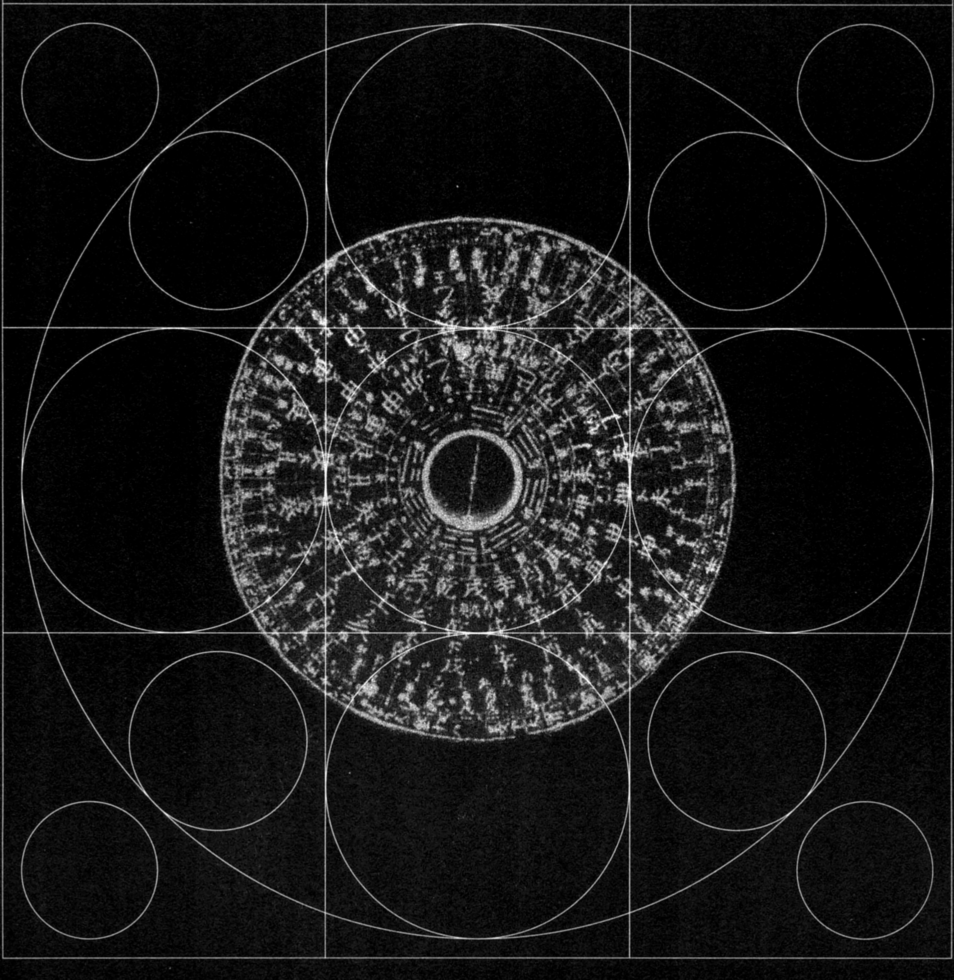
東京魔人学園剣風帖

第2章

鬼道衆篇

菩薩眼の娘をめぐる戦いが始まる

Kidoh-shu Hen



感情入力は早めに

まずはゲームシステムに慣れよう。最初に気をつけたいのは、感情入力時の遅れ。ゲームを始めたばかりの時は、どんな感情を示せばいいかパッと思いつかない。それで考えているうちに時間切れになってしまい、キャラに悪印象を与えてしまうのだ。

この第1話の中で、ゲーム全体に影響を及ぼすような重要な選択はない。強いていえば、裏密ミサへの対応くらいなものだろう。

裏密を仲間にできるかどうかは、第1～6話までの彼女への態度で決まるからだ。彼女を仲間にする気があるなら、第1話から気をつけよう。学園内で彼女と会った時は好意的な感情を選び、オカルト研究会に行くか行かないかという選択があったら、積極的に顔をだす選択をする。ちなみにオカルト研究会は学園の2Fにある。裏密との関係を良くしておきたければ、京一の学園案内のイベントで、2Fを最初に案内してもらうといい。

また裏密ミサとオカルト研究会は今後もよくゲームに登場し、色々と助言を与えてくれる。その際彼女が喜ぶような反応をキミが取れれば、色々とアイテムをくれることがある。

第1話……転校生

EPISODE#1

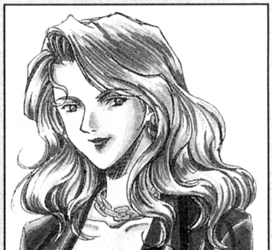
1998年4月。始業式の開始と共に、一人の生徒が真神学園に転校してきた。彼の名は緋勇龍麻。

この時期の珍しい転校生ということもあり、緋勇はクラスの注目のマトとなる。緋勇が転校してきたクラス、3－Cは変わり者揃い。さぼることに関しては一流の剣道部の部長の蓬莱寺京一に、自分を「ボク」と呼ぶ弓道部の桜井小蒔、それに生徒会長の美里葵……多くの生徒が、緋勇を歓迎する。

だがすべての生徒が、緋勇を暖かく迎えるとは限らなかった。

転校してきたばかりの緋勇に敵意をむき出しにする佐久間。ゲームの前半では、いろいろ因縁をつけてくる。

木の上で昼寝をする京一。一人で佐久間たちと戦おうとする緋勇に助太刀する。戦闘時には頼りになる男だ。



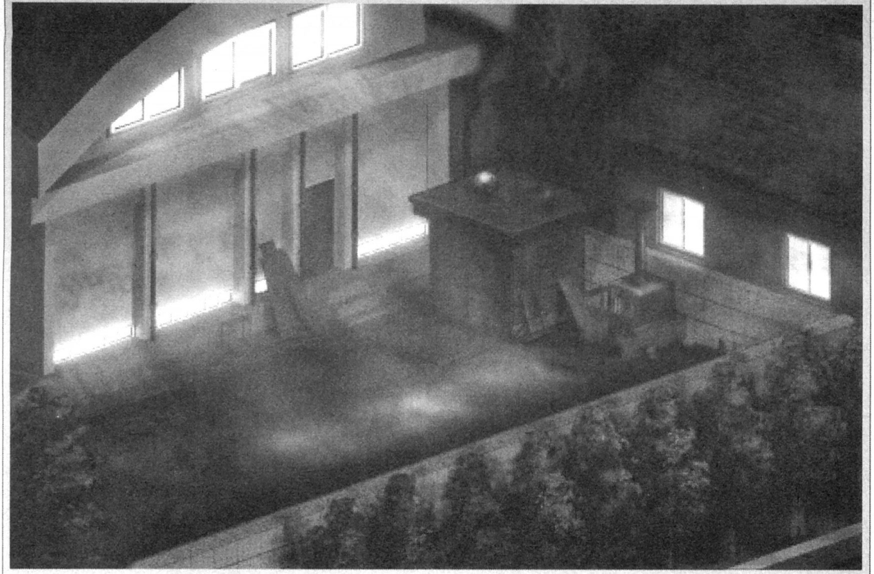
KEYPERSON

マリア

新宿区真神学園高校の英語教師を務める美しい女性。フルネームはマリア・アルカード。緋勇たちの所属する3－Cの担任でもある。彼女自身も真神学園に来たのはつい最近のことだが、どうやら学園にすっかり馴染んでしまったようだ。

体育館裏

勝利条件／佐久間を倒せ！



全ゲームを通し、最初の戦闘だ。強制参加のキャラクターは緋勇と京一。

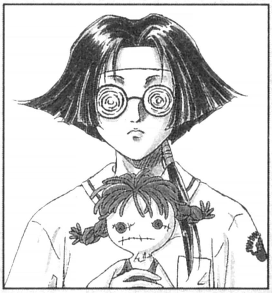
基本的には練習用の戦闘と考えて間違いない。勝利条件は佐久間一人を倒すことだが、後々の事を考えて、すべての敵を倒したい。それも、緋勇と京一でまんべんなく戦い、二人のレベルを上げられれば完璧だ。第2話の最初の戦闘で緋勇は一騎打ちをしなければならない。それを見越して、緋勇はレベル2くらいにはしておきたい。

行動力があるからといって一人で突出すると、袋だたきにされるので気をつけるべし。

KEYPERSON

遠野杏子

3-Bに所属する女子生徒。新聞部部長だが、実は新聞部の部員は彼女だけ。そのためか新聞は不定期発行のようだ。新聞のネタになるような面白い話とお金に目がなく、そのためよくトラブルに巻き込まれる。京一の良きケンカ友達。



KEYPERSON

裏密ミサ

オカルト研究会、通称「霊研」の会長。気味の悪い口調で話すのを好む。また占いが得意で、女生徒に頼られている。彼女は後に緋勇たちの仲間にもなるのだが、それは第6話以降の話。仲間にしたければ今のうちから仲良くしておこう。

KEYPERSON

佐久間猪三

緋勇と同じクラスで、真神学園の不良生徒の代表格。レスリング部に所属しているが、部長の醍醐や、京一のことを疎ましく思っているようだ。どうやら美里に片思いしているらしく、美里に親切にされた緋勇に因縁を吹っかけてくる。

第2話 怪異

EPISODE #2

緋勇と佐久間との決闘から間もなく、緋勇はまたもや果たし合いを申し込まれることになる。今度の相手は醍醐雄矢。レスリング部の部長である彼は、古武道に精通した緋勇と腕試しすることを望んできたのだ。辛くも勝利を収めた緋勇は、改めて醍醐と友情を結ぶ。

一方、学園では事件が発生していた。旧校舎に立ち入った生徒が行方不明になったのである。新聞部の部長の遠野と、美里がこの怪事件を解明すべく、校舎内への侵入を試みるのだが……。

初めての本格的な戦闘

第1話同様、特に重要なポイントはないので気楽に遊んで構わない。

最初の京一と杏子との話は、キミがどっちに肩入れするかが焦点になる。杏子は昨日の佐久間の話を聞きたがるが、京一のことを考えれば話さない方がいい。彼は、自分はケンカ好きなくせにそのことを人に話すのを嫌うからだ。ひょっとしたら、負けてしまった佐久間のことを思ってのことなのかもしれないが……。逆に、杏子と仲良くなりたければ当然話さないとダメだ。

第2話では戦闘が二つあるが、その内の一つは醍醐とキミの一騎打ちだ。

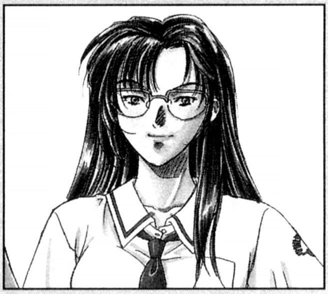
残念ながらキミがどんなにそれをイヤがっても、醍醐との一騎打ちは避けられない。決闘をしぶったところで醍醐への印象が悪くなるだけなので、ここはおとなしく言うことに従った方が無難だ。

2回目の戦闘までは、特に問題なくゲームも進むはず。ラーメン屋に行って、のんびりとした放課後をすごそう。杏子がやって来て美里の話を始めたら、迷うことなく校舎に直行したい。悩んだりしていると、ほかのキャラへの印象が悪くなるぞ。

KEYPERSON

醍醐雄矢

レスリング部の部長を務める巨漢。京一に言わせると「格闘オタク」らしい。佐久間を問題にしない強さを誇る緋勇に興味を示し、果たし合いを申し込んでくる。果たし合いのあとは友情を結び、以後緋勇の戦いに積極的に協力してくれるようになる。その言動を見るに、どうやら小蒔に気があるらしい。



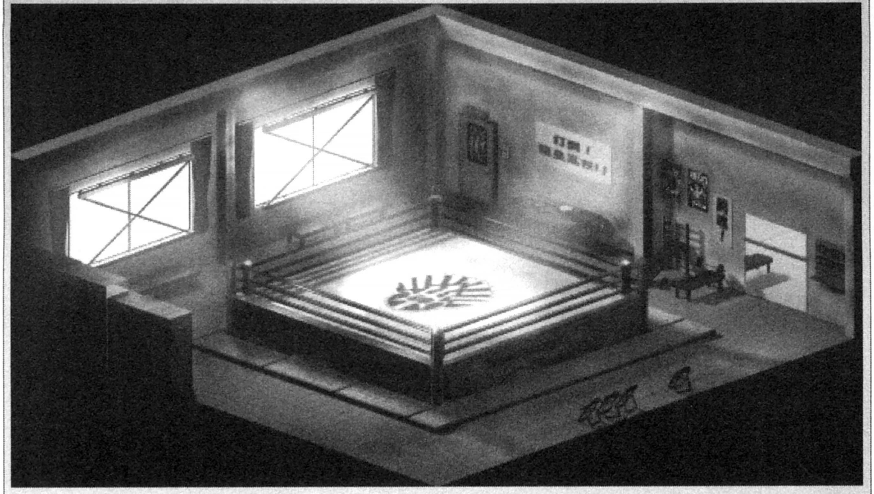
KEYPERSON

遠野杏子

第1話より続けてストーリーに絡んでくるキーパーソン。旧校舎で起こった事件に興味を示し、その真相を突き止めるべく校舎内部に侵入する。協力者として美里を連れ出したまでは良かったのだが、調査中にトラブルが発生。否応なく彼女一人で脱出し、緋勇らに助けを求める。

レスリング部

勝利条件／醍醐を倒せ！



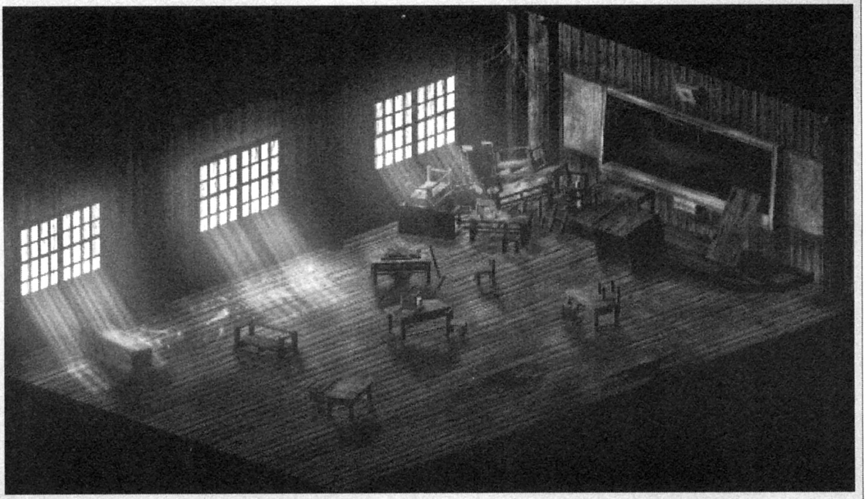
強制参加のキャラは緋勇一人。敵も醍醐一人という、ちょっと変わった戦闘だ。

前の戦いでしっかりとレベル上げをやっているかどうかで、難易度が少し変わる。佐久間と比べ、醍醐は思いのほか手強い。吹飛の技も使ってくるので、それを見越した戦いを心がけたい。

ダメージを受けたら、とにかく〝結跏趺坐〟でHP回復。それを忘れなければ、負けることはないだろう。〝結跏趺坐〟をやるだけでけっこう経験値がもらえるので、わざと時間をかけて戦ってもいい。

真神学園高校旧校舎

勝利条件／全ての敵を倒せ！



このマップからやっと戦闘らしくなってくる。強制参加は緋勇、京一、醍醐、小蒔の4人。2ターン目になると、これに美里が加わる。だから実際には5人で戦闘することになる。

とにかく気をつけたいのは、美里と小蒔の位置。二人ともかなり打撃に弱いからだ。特に美里は、一撃でも受けると厳しい。HP回復役の美里をかばいつつ、緋勇、京一、醍醐の3人を前面に立てて戦おう。醍醐は行動力が低くてイライラするが、ちゃんとレベル上げしてやらないとあとで泣くことになるだろう。

第3話 妖刀

EPISODE #3

国立博物館から盗まれた一本の日本刀……それはかつて徳川家を傷つけるとして封印された妖刀〝村正〟だった。〝村正〟は謎の人物を通して、一人の平凡なサラリーマンの手に渡る。

そして繰り広げられる惨劇。妖刀の力で剣鬼と化した男は、中央公園で花見をする男女を襲いはじめたのである。緋勇の歓迎会を兼ねた花見をするため、偶然その場に居合わせた真神学園の一行は、男の無差別殺人を止めるべく決死の戦いを挑む。

裏密を誘うのも忘れずに

緋勇の歓迎会を兼ねた花見を開くという、なんとものどかな話。

冒頭でサラリーマンに〝村正〟を渡している男は、第1話の冒頭で登場した男と同一人物。この男の正体がハッキリするのは、まだ当分先のことである。

第3話もそれ程重要な選択をするようなシーンはないが、裏密を仲間にすることを考えれば、彼女も花見に誘った方がいい。結果的には断られることになるのだが、彼女への印象は全然違うからだ。

花見の会場に美里と一緒に行くかどうかは、まさにキミの気持ち次第。彼女と仲良くなっておきたければ一緒に。もしほかのキャラに気があるなら、一緒に行かなければよい。どちらにしろ、これが原因でゲームが不利になることはない。

剣鬼を倒すと〝村正〟を拾うが、これを京一に装備させるかどうかは疑問なところだ。〝村正〟の攻撃力＋128というのは、この時期に入手できる装備では間違いなく最強だ。しかし防御力と行動力が減るのが厳しい。特に行動力が12も減ったら、ろくに行動できないだろう。もったいないが、〝村正〟は如月骨董品店に引き取ってもらおう。

中央公園で待ち合わせの最中、小蒔との1シーン。一見小蒔は、特定の彼氏のいない美里と緋勇の仲を取り持とうとしているが、どうも緋勇のことが気になるらしい。誰のことを好きになるのも、緋勇の分身たるキミの自由だが……。

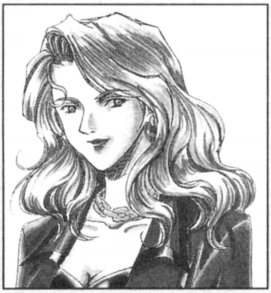
3－C担任のマリアも呼んで、花見が盛大に始まった。霊研の裏密は花見に行くのを断ってくるのだが、その理由はもうしばらく経つと判明する。それにしても、酒も飲んでいないのに服を脱いで騒ぎ出す京一には困ったものである。

新宿区 中央公園

勝利条件／全ての敵を倒せ！

強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔の5人。勝利条件が「全ての敵を倒せ！」である点に気をつけてほしい。

注意したい敵は狂犬と剣鬼。狂犬に攻撃を受けると、状態が混乱になってしまう。特に緋勇が混乱してしまうと状況は最悪に。敵のまっただ中に走っていき、即ゲームオーバーなんてこともありうる。狂犬は接近してきたところを〝掌底・発剄〟や〝剣掌・発剄〟でやっつけたい。剣鬼は攻撃力がすごいが、小蒔の〝嚆矢〟を受けたら混乱してしまう。時間稼ぎにはちょうどいいぞ。



KEYPERSON

マ　リ　ア

花見を催す一行につき合い、新宿区中央公園に行くことに。教師がいると場が白けると、京一は彼女が来ることを反対する。しかしいざ宴会が始まるとそんなことなどスッパリと忘れてしまう京一であった。戦おうとする一行を止めようとする。

KEYPERSON

遠　野　杏　子

常に事件に飢えている彼女が、日本刀盗難事件のことを知らないわけがなかった。盗難にあった〝村正〟について思いのほか詳しく、彼女が単なるゴシップ好きでないことを証明して見せる。その後、中央公園で行われる花見にも同行することに。

KEYPERSON

剣　鬼

盗まれた日本刀〝村正〟を片手に現れるサラリーマン。どうやら〝村正〟に心を奪われているようで、邪気に当てられた狂犬たちと一緒に人間に襲いかかる。中央公園に現れたところを、偶然その場に居合わせた緋勇らと戦うことになる。

第4話 鴉

EPISODE #4

鴉が人を襲うという事件が多発していることを知った緋勇たちは、その背後に人知を超えた何かを感じ、調査に乗り出す。その結果、それは思い違いではないことがわかった。無数の鴉を自在に操り、人を襲っている人物が渋谷に潜んでいたからである。彼の名は唐栖亮一。

ルポライターの天野絵莉が鴉に襲われているところ助けた緋勇たちは、唐栖の友人を名乗る雨紋雷人と共に唐栖の根城、代々木公園に向かう。

ゲームもいよいよ本番に

京一も美里も、醍醐も小蒔も、キミがどんな選択をしようが必ず仲間になるキャラクターだった。しかし第4話以降に登場するキャラクターは、キミの選択次第では仲間になってくれない。アドベンチャー部を始める前には、必ずデータをセーブしよう。

第4話で仲間になるのは、槍使いの雨紋雷人。渋谷の不良少年だ。見かけに寄らず人なつっこい性格なので、わざと嫌われるようなことさえしなければ仲間になってくれるはずだ。なお唐栖への反応は厳しめに。確かに唐栖は雨紋の知人だが、雨紋は唐栖のしていることに疑問をもっているからこそ、敵対しているのだ。そんな唐栖のことを応援するようなことをしたら、雨紋だって怒りだすというものだ。

雨紋が仲間になってくれるかどうかは、第4話を最後まで遊ばないとわからない。彼は、キミがどんなにひどい選択をしても、第4話だけは一緒に戦ってくれるからだ。

なお、キミは渋谷で栗色の髪の少女と出会うはずだ。できれば彼女には親切にしてあげたい。この時点で知る由もないが、彼女もまた重要なキャラクターの一人なのである。

KEYPERSON

唐栖亮一

渋谷で起こっている一連の事件の黒幕。渋谷区代々木公園を根城にしている。今の人間のあり方に疑問をもっており、鴉を使役して人間を根絶やしにしようとする。雨紋とは同じ高校に通う者同士だったが、力に目覚めたあとは敵対関係に。力を、人を助けるために使う雨紋を馬鹿呼ばわりする。

KEYPERSON

天野絵莉

フリーのルポライター。渋谷区で起こっている、鴉が人を襲う事件を調査していたが、深入りしすぎて逆に鴉に襲われることに。今後も緋勇らに協力してくれる重要人物だ。

KEYPERSON

雨紋雷人

渋谷区神代高校2年生。雷と槍の使い手で、鴉に襲われていた天野を助ける。特異な力で人を傷つける唐栖を、何とかして止めようとするが……。部活は軽音部に所属。

渋谷区 路地裏

勝利条件／全ての敵を倒せ！

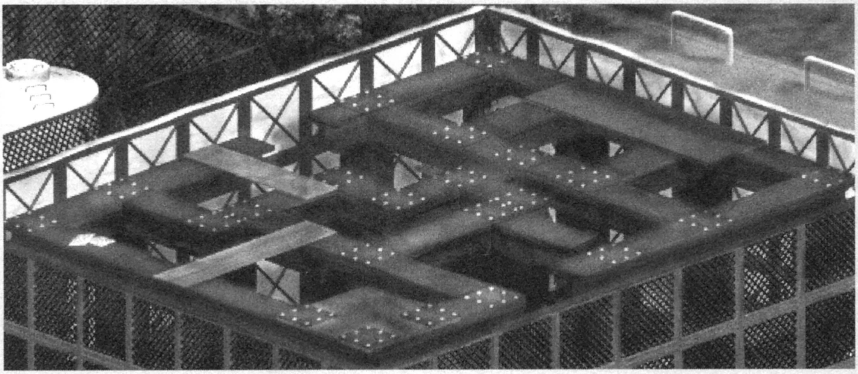
鴉に襲われている天野を助けるため、渋谷で死闘を繰り広げることに。強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔。場合によっては雨紋も参加。

美里や小蒔の位置さえ気をつければ、特に難度の高いマップではない。すべてのキャラでまんべんなく敵を倒し、均等にレベル上げをしよう。

このマップで初登場の雨紋は、中距離タイプのキャラクター。1～2キャラ分、離れた敵を攻撃するのが得意だ。また小蒔の技は鴉に大ダメージを与えられるモノが多いので、優先して使いたい。

渋谷区 代々木公園

勝利条件／唐栖を倒せ！



強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔、雨紋の6人。

足場が悪く、戦いにくい。特に醍醐は行動力が低くて苦労するだろうから、最初からガンガン前に出して戦わせるといいだろう。このマップでは、中～遠距離を攻撃できる小蒔と、特に雷人が重宝するぞ。

勝利条件は唐栖を倒すことなのだが、彼はマップのかなり後方で待機している。だから実際には全ての敵を倒すことになるはずだ。急いで全滅させるより、多くの敵を倒してうまくレベルアップさせたい。

第5話 夢妖

EPISODE #5

墨田区で6人の高校生が死亡する事件が起こった。全員が自殺したということだったが、警察の発表によると、彼らには自殺する動機がないという。

一方、美里の身に異変が起こる。墨田区に住む祖父の家を訪れたという彼女は、それ以後悪夢に悩まされていたのだ。そのことを告げた数刻後、彼女は意識を失ってしまう。霊障に詳しいという桜ヶ丘中央病院での診察の結果、美里の心が何者かによって囚われていることがわかる。

藤咲をぜひ仲間にしたい！

第5話は仲間になるキャラクターが二人もいる、ちょっと珍しい話である。

まず高見沢舞子について説明しよう。高見沢はとても仲間にしやすいキャラクターである。見ての通りいつでもキャピキャピ言っているキャラクターなので、こちらもそれに合わせて「友」とか「喜」とか感情を入力すれば、自然と仲間になってくれる。

しかし藤咲亜里沙はそうもいかない。

ゲームをしてみればわかる通り、藤咲は当初、キミたちの敵としてゲームに登場する。そんな彼女が仲間になるには、よほどキミと彼女が共感できるようでないといけないのだ。

重要なポイントは、彼女は嵯峨野の復讐に協力はしているものの、どこかで自分のしていることに後ろめたさを感じていることだ。だから彼女への感情は「怒」とか「悲」とか、否定的なものを選ぶとよい。それと、嵯峨野の言葉に対しては「怒」を選ぶのを忘れないように。

またこの話の中で、キミは再び栗色の髪の少女に出会うはず。ちゃんと話をすれば、名前を聞かせてもらえるだろう。

暗がりで誰に復讐するかを相談している嵯峨野と藤咲。果たしてこの復讐は、正当なものなのだろうか……？

藤咲と藤咲の愛犬エル。普段は藤咲もこんな風に笑えるのだが。エルはある重要な役回りで第5話に登場する。

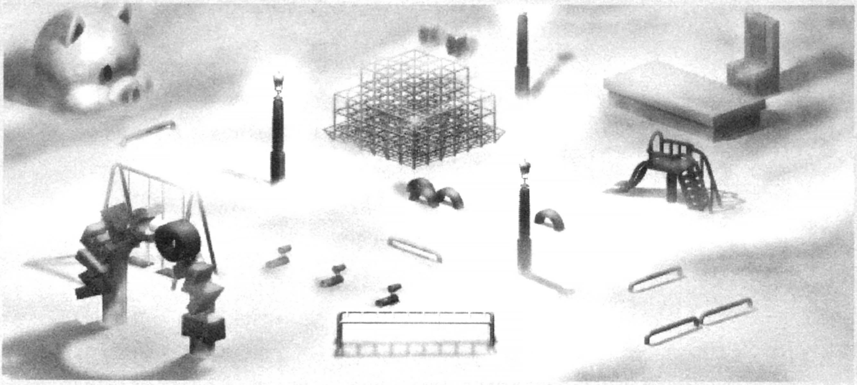
KEYPERSON

嵯峨野麗司

墨田区覚羅高校3年生。過去にひどくいじめられた経験があり、その復讐のために力を行使する。そんな彼を唯一助けてくれたのが美里だった。嵯峨野は美里を狙う誰かから彼女を守るため、夢の世界に彼女を幽閉しているらしいのだが。

夢の砂漠

勝利条件／嵯峨野を倒せ！



夢の中に囚われた美里を助けるための戦い。強制参加のキャラは緋勇、京一、醍醐、小蒔、高見沢の5人だ。第4話で雨紋を仲間にしていても、残念ながらこの戦いに呼ぶことはできない。戦いの舞台となるのが、夢の中だからである。

いつもHPを治してくれる美里がいないのが厳しいが、その代わりに高見沢が戦闘で活躍してくれる。

基本的にはこちらからは攻め込まず、敵が寄ってくるのを待つといい。緋勇たちが接敵する前に、高見沢の〝励まし〟で攻撃力を上げるのも忘れずに。

KEYPERSON

岩山たか子

桜ヶ丘中央病院の院長を務める女性。霊障に関するエキスパートで、腕はピカ一。霊に害された患者をいつも抱えている。かわいい男の子が大好きで、京一は昔ヒドイ目に遭っているようだ。どうやら3－B担任の犬神とは、古い友人らしい。

KEYPERSON

高見沢舞子

桜ヶ丘中央病院で岩山の手伝いをする少女。新宿区にある鈴蘭看護学校の生徒で、美里の奇病の原因を解決するため一行に同行する。彼女は霊を見るという極めて特殊な才能をもっており、場合によっては霊と会話することもできるみたいだ。

KEYPERSON

藤咲亜里沙

嵯峨野と同じ学校に通う不良少女で、彼の唯一の協力者。かつてある事件で弟を失っており、嵯峨野に弟の影を見ている。使用する武器はムチ。選択次第では、第6話以降仲間になってくれる。また、私生活ではエルという犬を飼っている。

第6話 友

EPISODE #6

各種スポーツの地区大会が始まる間際、真神学園の空手部の生徒4人が闇討ちにあう。奇妙なことに、被害者の体の一部は石化していた。被害者の話から目黒区にある鎧扇寺高校が怪しいと踏んだ一行は調査を開始。鎧扇寺高校の紫暮兵庫と戦うことになるが、鎧扇寺高校に濡れ衣を着せようとしている何者かの存在を察知する。

そんな時、小蒔が犯人により囚われる。醍醐は、何故か犯人に心当たりがあるようだが……。

2倍使えるキャラ、紫暮

第6話も第5話同様、仲間が二人も増える話だ。しかし仲間にする方法は、第5話と比べたら少し変わっている。

仲間になる一人目のキャラクターは真神学園オカルト研究会の裏密ミサだ。前にも話した通り裏密を仲間にするには、第1話からの裏密との接し方が大切。第6話の最初の戦闘までに適切な態度で接していたら、鎧扇寺高校での戦いから裏密が参戦してくれるようになる。

裏密はいろいろな属性の術を使える、便利なキャラクターだ。ぜひ仲間にしておきたい。裏密は仲間になるとき、〝パレンケの仮面〞をくれるぞ。

仲間になる二人目のキャラクターは鎧扇寺高校の空手部主将、紫暮兵庫だ。紫暮を仲間にするのは、裏密ほど面倒ではない。真神学園の生徒を襲ったのが彼か、彼でないかが話の中心になってくるので、彼のことを信用して行動すればいいだけだ。感情は「友」を選ぶようにしておけばまず間違いない。

ところで、この話の中でも栗色の髪の少女、比良坂紗夜と会うことがある。不良たちに絡まれているので、助けてあげよう。

KEYPERSON

凶津煉児

スキンヘッドに入れ墨という、派手ないでたちの男。醍醐の中学時代の親友だが、彼が事件を起こしたとき、決別する。醍醐が彼のことを警察に引き渡したからだ。以後凶津は醍醐のことを憎むようになり、復讐の機会を虎視眈々と狙っていた。敵を石化させるという怪しげな力を操る強敵。

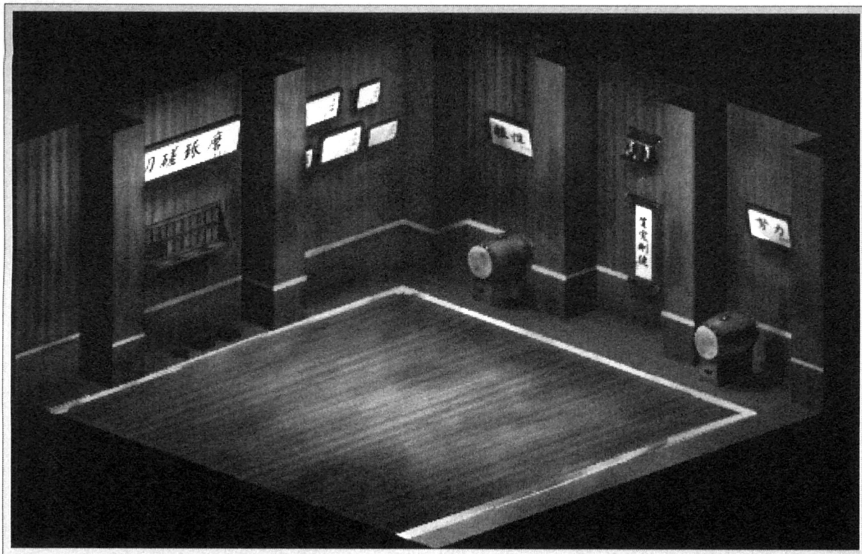
KEYPERSON

紫暮兵庫

目黒区にある鎧扇寺高校の空手部主将。醍醐に勝るとも劣らない巨漢。計略やだまし討ちを嫌い、正面から敵を撃破することを信条としている。互いの誤解が解けたあとは友情を結び、緋勇らの仲間になってくれるだろう。彼も緋勇らと同様に特殊な力を帯びた男で、体を二つに分けて戦うことができる。

鎧扇寺高校空手部

勝利条件／全ての敵を倒せ！



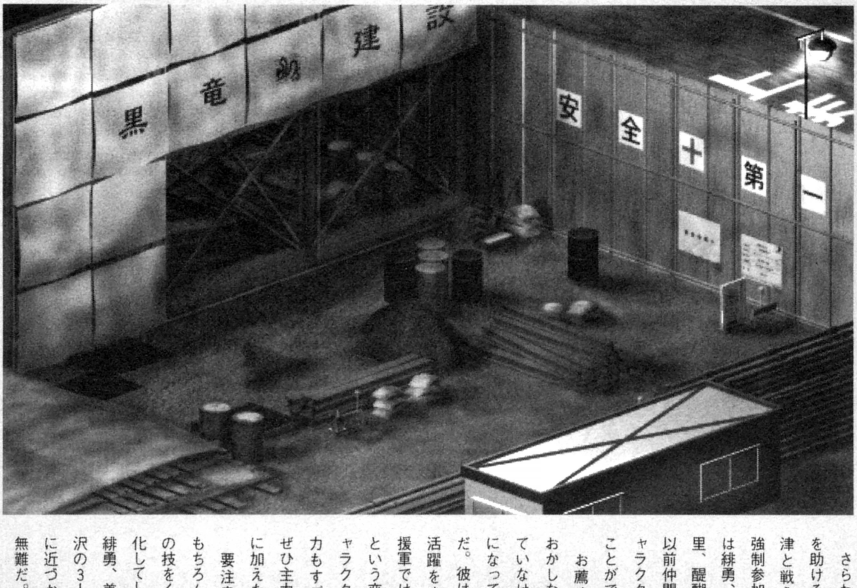
強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔。仲間になっているのなら、雨紋や高見沢、藤咲を呼ぶことができる。今まで冷淡に扱っていなければ、裏密もこの戦闘から一緒に戦ってくれるようになるぞ。

援軍は戦闘開始直後、すぐ来るわけではない。しかしある一定範囲内なら、好きな場所に配置できるのがうれしい。雨紋と藤咲は前面に、高見沢と裏密は後方に配置してみよう。

敵の空手部員には、主に茶帯と黒帯の2種類がいる。外見だけでは見分けがつかないので気をつけよう。

杉並区 工事現場

勝利条件／全ての敵を倒せ！



さらわれた小蒔を助けるため、凶津と戦うことに。強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐。これに以前仲間にしたキャラクターを呼ぶことができる。

お薦めは紫暮。おかしな選択をしていなければ仲間になっているはずだ。彼は二人分の活躍をするのに、援軍では一人扱いという変わったキャラクター。攻撃力もすごいので、ぜひ主力メンバーに加えたい。

要注意の敵は、もちろん凶津。彼の技をくらうと石化してしまうのだ。緋勇、美里、高見沢の3人は、凶津に近づかない方が無難だ。

第7話 恋唄

EPISODE #7

栗色の髪の少女、比良坂紗夜。ある日のこと、緋勇は彼女にデートを申し込まれる。結局、彼女の申し出を受け水族館へ。普通の高校生として一時の安らぎを得る。

そして翌日。緋勇を待っていたのは一通の手紙であった。それには、誰か緋勇と関係の深い人物が誘拐されたことが示唆されていた。比良坂が事件に巻き込まれたと考えるのが自然なこの状況で、緋勇は指定された場所へ向かう。しかしそれらはすべて狂気の科学者、死蝋影司の罠だった。

緋勇と紗夜の悲しい別れ

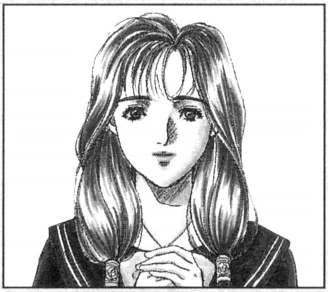
第7話には、仲間になるキャラクターはいない。しかし後々のことを考えれば、あまり気を抜くわけにもいかない。

というのも、この話の中に登場する栗色の髪の少女、比良坂紗夜は第23話で仲間になる可能性があるからである。彼女が再登場するという暗示は、第7話と第8話の間の裏密との会話でも若干触れられている。この第7話までの彼女への態度が、彼女が仲間になってくれるかどうかに大きく関係があるのだ。

まず重要なことは、彼女と充分に仲良くなっておくこと。これは、基本的には「喜」「友」「愛」などを中心に感情を選んでいけば問題ないだろう。

そして、彼女に関するイベントは一通りこなしておかなれけばいけない。第4話の初対面のイベント、第5話の名前を教えてもらうイベント、第6話の不良から助けるイベント……第7話では、水族館に行くイベントや、写真を拾うイベントがあるので、きっちりチェックしよう。

それと彼の兄、影司のしていることに対しては、常に否定的な態度に徹しよう。



KEYPERSON

比良坂紗夜

第4話以降、緋勇らの前に度々姿を見せていた少女で、品川区桜塚高校の2年生。緋勇に好意を寄せ、一緒に水族館へ遊びに行ったりする。しかし全ては彼の兄、死蝋影司の策略だった。兄を取るか、それとも緋勇を取るか……彼女は、辛い選択を迫られることになる。薄幸の少女。

KEYPERSON

死蝋影司

本名は英司という。幼いころに事故で両親を失い、妹の紗夜と離ればなれに暮らすことになる。彼はそれ以来人を信じるのをやめ、死体に魂を吹き込む研究に時間を費やすようになる。そんな彼にとって、超人的な力をもった緋勇は格好の実験材料だった。彼は紗夜に、緋勇を連れてくるように命じるが……。

品川区 廃屋

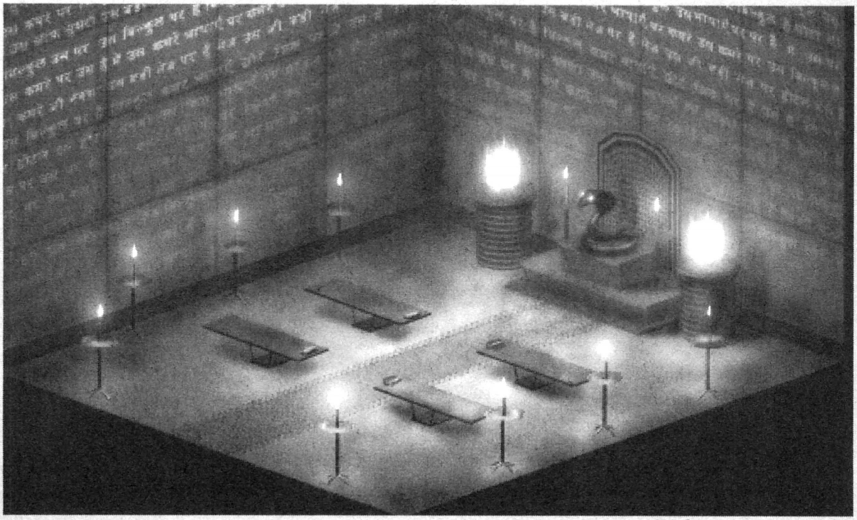
勝利条件／全ての敵を倒せ！

さらわれた女性（紗夜？）を助けるため、品川の廃屋で亡者の群れと戦う。強制参加のキャラは緋勇のみ。そう、このマップは緋勇一人で戦わなければならないのである！　今までちゃんと緋勇のレベル上げをやっていたかどうかが試されるぞ。９レベル程度もあれば、なんとかこのマップを切り抜けられるはずだ。

とにかく敵に囲まれないように戦うことを最優先で考えたい。ＨＰが減ったら即〝結跏趺坐〟でＨＰを治そう。亡者たちは属性が気の技に弱いので、〝掌底・発剄〟や〝円空破〟を中心に戦うといい。

地下生物研究所

勝利条件／全ての敵を倒せ！



うまく仲間を集めていれば、このマップで初めて10人で戦えるようになる。強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔の5人。

腐童や死蝋など、とにかく強力な敵が多いのがこのマップの特徴だ。腐童も死蝋も、遠距離から強力な攻撃をしかけてくる。緋勇を前線に出していると、うっかり……なんてこともありうる。

このマップに登場するすべての敵は、光の属性に弱い。裏密の〝オルムズドの光の粉〟を多用して、ＨＰを削ろう。他にも、亡者と傑作は気の属性に弱いぞ。

第8話 邪神街

EPISODE #8

港区のプールで余暇を過ごす緋勇たち。しかし事件は彼らを放っておきはしなかった。プールで遊ぶ人々が、半魚人のような怪物に目の前でさらわれてしまったのである。急ぎ後を追おうとする一行。しかし返り討ちに合うのがオチと、その場に居合わせた如月翡翠に止められてしまう。

その後青山霊園での怪物騒ぎとこの事件の関係に目をつけた緋勇たちは青山霊園へ。その目星に狂いはなかった。そこは、深き者と呼ばれる怪物の巣窟だったのだ。

ゲストキャラが盛りだくさん

第8話には今までに仲間になったキャラクターや、今後仲間になってくれるキャラクターがたくさん登場する。もちろん新しい仲間も登場するぞ。プールでの諸イベントには注目だ。

プールで美里や小蒔の着替えを待っている最中、褐色の肌の少女に会う。彼女は第10話で仲間になる織部雪乃だ。ここでの対応次第では、雛乃にも会えることがあるぞ。もっともここで彼女らに会っていなくても、第10話で対応を間違えなければ彼女らは仲間になってくれる。心配しなくてOKだ。

もう一人、将来仲間になってくれるキャラクターが第8話には登場する。人気歌手の舞園さやかである。といっても雪乃や雛乃と違い、舞園の場合遠くから眺めるだけなのだが……。

この話で新しく仲間になってくれるのは如月翡翠だ。基本的には、彼に対する感情は「友」「喜」を選択しておけば間違いない。彼の態度は若干尊大なので、感情的になって「怒」や「冷」を選びたくなる。しかしこれらを選ぶのはあまりよい選択ではない。どうしても否定的な感情を選びたいときには、「悩」でガマンしておこう。

KEYPERSON

水岐 涼

緋勇たちがプールに遊びに行く途中出会う天才的詩人。外国の文学についても詳しく、フランスのシャルル・ボードレールの詩を引用したりする。全体的に彼の口にする言葉は難解で、常人には理解しがたい。戦闘では非常に強力な西洋剣〝魂の剣〟を使う。港区にあるセント＝クライスト学院の生徒。

KEYPERSON

如月 翡翠

高校生でありながら如月骨董品店の店主を兼ねる謎の青年。その正体は、東京を陰から守ってきた忍者だった。港区の怪事件を追っているうちに、緋勇たちと合流する。

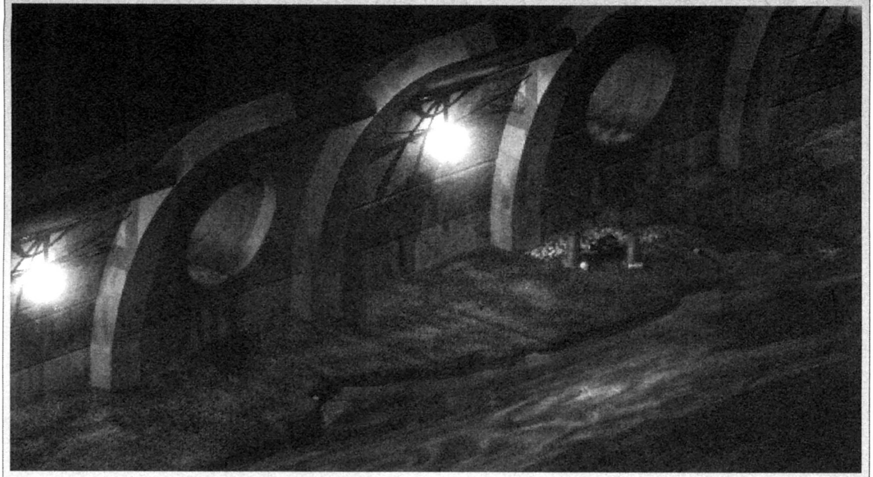
KEYPERSON

水角

緋勇らが初めて直接対決する、鬼道五人衆の一人。水岐を利用し、増上寺地下にある神殿で邪神ダゴンを解放しようとしていた。鬼道五人衆では、唯一の女性のようだ。

港区 下水道

勝利条件／全ての敵を倒せ！

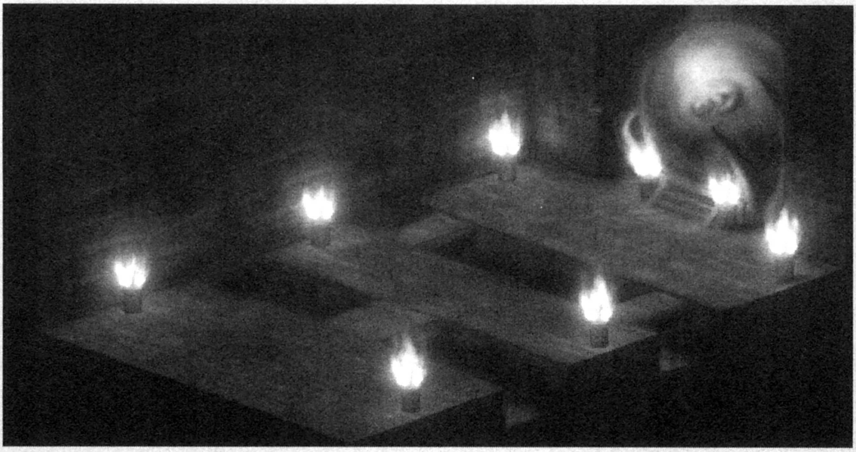


強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔。深き者がこのマップの主な相手。深き者は〝毒ひっかき〟をする者と〝麻痺ひっかき〟をする者の2種類がいる。彼らは火と雷の属性に極めて弱いので、雨紋を前線で活躍させたいところだ。

水岐は〝魂の剣〟で武装している強敵。一撃あたりのダメージが大きく、無傷の緋勇が1回攻撃を受けただけで倒されることもある。幸い混乱や暗闇といった状態変化に弱いので、〝囁矢〟や〝アーリマンの闇の粉〟を使って時間稼ぎを。水岐も深き者同様、雷と火に弱い。

ダゴンの地下神殿

勝利条件／全ての敵を倒せ！



如月と合流し、下水道のさらに奥へ。強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔、如月の6人。

戦闘開始時の小蒔と如月の位置がかなり悪い。深き者はHPがけっこうあるので、普通に戦ってはなかなか倒しにくく、おまけに如月も小蒔も防御力があまりない。ここは〝囁矢〟を使って混乱させ、時間稼ぎするべき。

如月の技は水のものが多い。しかし悲しいことに、深き者、水角、水岐、誰もが水の属性には耐性があるので、これらの技は使うだけ無駄だ。後ろでおとなしくさせておくか、〝如影斬〟〝地天斬〟で戦おう。

第9話 鬼道

EPISODE #9

美里と小蒔を追いかけ回す謎の外国人青年、彼の名はアラン・蔵人。メキシコ人と日本人のハーフの彼は、江戸川区で起こっている猟奇殺人事件の調査協力を願い出る。アランも緋勇たちと同じく、特殊な力を行使できる人間だったのだ。そしてアランは、メキシコの故郷で起こった悲劇を語る。

同じことを再び東京で起こさぬため、緋勇たち一行とアランは地下道を走る。目指すは盲目の者の神殿。鬼道衆の儀式を阻止しないことには、東京に明日はない。

アランの悲しい過去

第9話の冒頭では、美里と小蒔の買い物につき合うことになる。どちらの買い物を先に済ませるかという選択があるが、この選択があとで尾を引くようなことはない。だから好きに選択してみよう。

また美里や小蒔を追いかけ回す謎の外国人が、何の脈絡もなく突然現れる。彼が第9話で緋勇たちに合流するアラン・蔵人である。

アランを仲間にするときの注意点が幾つかある。まず名前を聞かれたら素直に答えること。次にアランが危ないと思うようなシーンに直面したら、とにかくアランを助けるのを優先することだ。

アランに対する感情は、彼の明るいノリに合わせ、「喜」「友」などを中心に選んでおけば問題ない。あとは、故郷を鬼によって壊された彼の気持ちを考えて風角たちと戦っていれば、アランは自然と仲間になってくれるだろう。

アランは仲間になるとき、友情の証として装飾品〝運命の髑髏〟をくれる。しかしこのアイテムには能力値の上昇が一切なく、正直言ってあまり役には立たない。もしキミが装備に困っていたら、売却してもっといいアイテムを入手するべきだ。

KEYPERSON

アラン・蔵人

メキシコ人と日本人のハーフ。初対面が美里と小蒔に言い寄るところという、ある意味困った人物。いつも陽気で笑顔を絶やさないが、故郷のこととなると目の色を変える。江戸川区で起こっている猟奇殺人事件を解決するため、緋勇らに協力することに。江戸川区にある聖アナスタシア学園の生徒。

KEYPERSON

風角

江戸川区で起こっている猟奇殺人事件の首謀者。カマイタチを使って女性の首をはね、その怨念を利用、善養寺の地下で盲目者を召喚しようとしている。また、かつてアランの故郷を壊滅させたのも、彼の仕業らしい。風角という名の通り風を自由自在に操ることができ、緋勇たちを苦しめる。

江戸川区 地下洞窟

勝利条件／全ての敵を倒せ！

強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔、アランの6人。

敵の数がけっこう多く、おまけに遠距離攻撃を得意としている。前線のキャラクターは集中攻撃を受ける可能性があるので、美里の〝力天使の緑〟を使って防御力を上げるなど、やられないための工夫がほしい。

敵が一カ所に集まってきたら、裏密や如月の技が活きてくる。彼らの技は、攻撃範囲が広いからだ。遠くにいる敵は小蒔とアランを使って撃破しよう。アランの技は吹飛が多いので使用には注意が必要だ。

盲目の者の神殿

勝利条件／全ての敵を倒せ！

強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔、アランの6人。

盲目者が要チェックのマップ。盲目者は攻撃力、HP共にかなり高い強敵だ。おまけに暗闇や混乱などを引き起こす技を使い、攻撃範囲も広い。ここは遠くから攻撃するか、盲目者の苦手な光や気の属性の技を使って戦おう。吹飛の技で盲目者の前の敵を攻撃し、盲目者にぶつけてダメージを与えてもいい。これが効くのだ。なお、盲目者本人は巨大なせいか、吹飛の技で攻撃しても吹き飛ばないという性質をもっている。

第10話 変生 前編

EPISODE #10

小蒔の友人、織部雛乃の話を聞いた緋勇たちは、鬼道衆とその背景を突き止めるため新宿に住む易士、新井龍山の元を訪れる。龍山は協力を快く承諾し、緋勇たちは貴重な情報を入手する。

一方醍醐の心配をよそに、佐久間の日頃の行いは悪くなる一方であった。京一や醍醐に勝てない悔しさは頂点に達し、それに目をつけた鬼道五人衆の一人、炎角が佐久間に接触を試みる。炎角にそそのかされた佐久間は小蒔を拉致し、醍醐を学校に呼び寄せる。

織部姉妹と織部神社

第10話で仲間になるキャラクターは二人。織部雪乃と織部雛乃である。名前を聞いてわかるとおり、彼女らは姉妹、それも双子の姉妹である。二人は荒川区にある織部神社の家の者で、小蒔の練習試合を通して知り合うことになる。

この話にはゲーム全体に影響を及ぼすような選択肢はない。せいぜい雛乃と雪乃、どちらと先に会うかというくらいである。試合を見にゆきみヶ丘原高校に到着すると、すぐ学校に入るのか、校門でしばらく待つかという選択がある。校門でしばらく待つと雪乃と会うが、学校に早めに入れば、雛乃と話ができるのだ。

二人を仲間にするのは、それほど難しいことではない。「友」とか「喜」といった感情を中心に選んでいけば、雪乃も雛乃も、喜んで緋勇に協力してくれるだろう。

またこの話の途中、小蒔は雛乃から〝陰陽の弓〟をもらう。この弓は魅了の属性をもつ強力な弓だ。市販されている〝花栄の弓〟と比べれば攻撃力こそ少ないが、魅了の属性と攻撃力、どちらを取るかはキミ次第だ。

小蒔と織部姉妹。3人は昔からの知り合いで、4月以降の一連の事件についてもよく話し合っていたみたいだ。

織部神社にて。雛乃は織部神社や龍脈について知っていることを語る。その後一行は新井龍山を訪ねることに。

KEYPERSON

醍醐雄矢

中学時代の友人である凶津煉児を救えなかったことは、彼を傷つけるには充分な事件だった。そして凶津と同じような境遇の友人が、今醍醐の前に一人いた。佐久間である。醍醐は、何とかして佐久間とわかり合おうとするのだが……。

体育館裏

勝利条件／全ての敵を倒せ！

小蒔をさらわれた醍醐が、佐久間と体育館裏で死闘を繰り広げる。強制参加のキャラは醍醐のみで、援軍を呼ぶこともできない。

敵は下忍岩4人と変生した佐久間。今までの醍醐の能力では、とても勝ち目がない戦闘である。

しかしこの戦いから、醍醐は新しい4つの技を使用できるようになる。〝虎爪〟〝虎蹴〟〝虎咆〟そして〝四神覚醒・白虎変〟である。特に最後の〝四神覚醒・白虎変〟は極めて強力な技で、醍醐の能力が飛躍的に向上する。戦闘開始後、真っ先に使おう。

KEYPERSON

新井龍山

醍醐の師匠的存在。新宿に住む謎の老人で、普段は易をやることを生業としている。鬼道、陰陽術などに関する知識が非常に豊富で、緋勇らに幾つかの助言を与える。物語の後半では緋勇の過去を告げるなど、大変重要な役割を担う人物である。

KEYPERSON

佐久間猪三

渋谷でのケンカ、入院など、今までかなり無茶なことをしてきた佐久間だったが、遂に緋勇たちに牙を剥く。最初のターゲットは同じ部活に所属する醍醐雄矢。彼は醍醐が想いを寄せる桜井小蒔を拉致し、彼を体育館裏に呼びだすのだが……。

KEYPERSON

桜井小蒔

彼女は第10話ではひたすら不幸な役回りに。運が悪いと練習試合で雛乃に負けてしまうし、醍醐を呼び寄せるためのエサとして佐久間に捕まってしまうし……もっとも炎角に力を授かったあとの佐久間では、ちょっと相手が悪い。

第11話……変生……後編

EPISODE#11

醍醐と小蒔が学園に姿を見せなくなり、数日が経った。緋勇と京一、美里は、3人で東京の各地に散らばる祠を巡り、鬼道衆から手に入れた〝五色の摩尼〟を封印して回る。その後小蒔は通学するようになり、緋勇たちは、醍醐と佐久間の間に起こった事件の真相を聞かされる。

失踪した醍醐たちを探す一行。しかし醍醐を探すのは緋勇たちだけではなかった。醍醐に眠る白虎の力を狙い、鬼道衆もまた行動を開始していたのだ。

緋勇の周りの四角関係

この話より鬼道五人衆から入手した〝五色の摩尼〟を封印して回ることになる。〝五色の摩尼〟を封印すると、アイテムをゲットできるのがうれしい。第11話では〝水龍刀〟〝風火輪〟の二つを入手できる。〝水龍刀〟は京一が装備できる強力な日本刀で、〝風火輪〟は行動力を飛躍的に向上させるありがたい装飾品だ。この話の戦闘からぜひ利用したい。

第11話まで遊ぶとだいたい見当がつくが、いつも行動を共にしている5人の間には、ちょっとした三角（四角？）関係がある。

どうも醍醐は小蒔に気があるらしく、小蒔と美里はキミのことが好きらしい。これはゲームにどのような影響があるのだろうか。

もしキミが小蒔に対して「愛」の感情を選択すると、美里と醍醐の、キミに対する反応が少し悪くなるのである。要するに嫉妬しているわけだ。逆に美里に対して「愛」の感情を選択すると、小蒔のキミに対する反応が少し悪くなるのである。それ以外の感情の選択でも嫌われるようなモノを選んでいたら、そろそろゲームに悪影響を及ぼしはじめるだろう。友人への気配りも大切にしよう。

KEYPERSON

醍醐雄矢

小蒔を人質に取られ激怒した醍醐は、彼の内に眠る真の力……白虎の力を覚醒させてしまう。白虎の化身となった醍醐に、佐久間が勝てる道理がなかった。しかし力のコントロールのきかない醍醐は、佐久間を殺してしまう。わかり合いたいと思う相手を殺してしまった彼は、一行の前から姿を消してしまう。

KEYPERSON

炎角

この一連の事件の黒幕。佐久間に接触し、力を与えてやったのは彼だったのである。彼は精神的にボロボロになった醍醐を、鬼道衆側の人間に引きずり込もうと画策するが……。

KEYPERSON

岩角

鬼道衆最大の巨漢。炎角に協力し、白虎の化身たる醍醐を鬼道衆の仲間にしようとする。岩角に行く手を阻まれた緋勇たちはおとりになり、小蒔一人を醍醐の元へ走らせる。

龍山邸 竹林

勝利条件／全ての敵を倒せ！

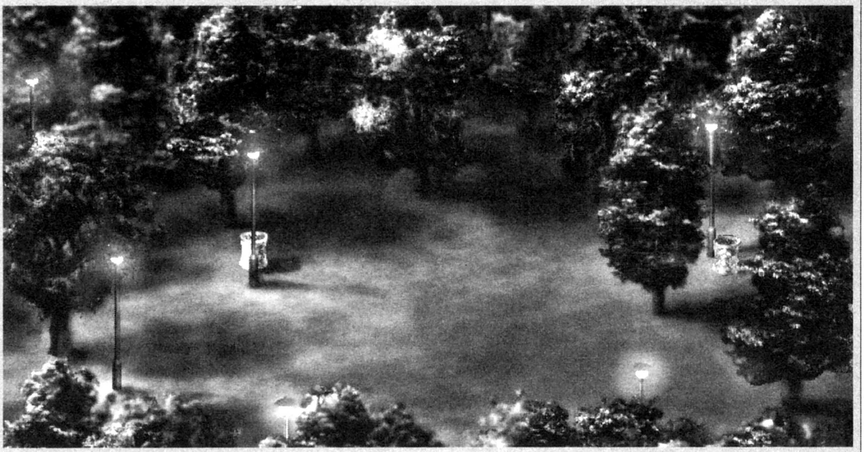
醍醐を連れ出そうとする炎角との戦闘。強制参加のキャラは醍醐、小蒔の二人だ。緋勇、京一、美里は戦闘に参加できないが、ほかのキャラクターは援軍として呼ぶことができる。

回復役の美里がいないのがつらいといえばつらいが、そのへんは高見沢をうまく使って補いたい。攻撃面に関して言えば、〝四神覚醒・白虎変〟の使える醍醐がいるので、あまり苦労しない戦闘になるだろう。

敵の下忍と中忍、炎角は、水と凍結の属性に弱い。如月の使う水の属性の技が役に立つだろう。

新宿区 中央公園

勝利条件／全ての敵を倒せ！



炎角との戦いを終えた醍醐たちが、緋勇に合流する。強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔。

一見先ほどの戦闘とあまり変わりばえしないが、実際戦ってみると手強いマップであるとわかる。敵の配置の関係で、一人で突出すると袋だたきにされてしまうからだ。最初の1ターン目はあまりその場を動かず、攻撃に耐える。援軍が来るのを待つのだ。援軍が揃ったところで、敵を集中攻撃。一人一人、確実に倒していこう。この戦闘で強力な敵は岩角一人だけだ。なおこの戦闘に参加する下忍と中忍も、水の属性に極めて弱い。

第12話 魔人

EPISODE #12

朝の早い時間、真神学園の通学路に一台の漆黒の車が乗りつける。車から現れたのは眼光の異常に鋭い子供たち。彼らの狙いは美里で、彼女と彼女のそばにいたマリアを拉致して何処かへと姿をくらませてしまう。

その話を聞いた緋勇たちの捜索が始まる。事件現場に残された手がかりを追ううちに、ドイツ人の慈善家、ジルが開いているローゼンクロイツ学院の名が上がる。そしてその学院は、超人を育てるための研究施設であった。

第13話前にパワーアップを

第12話の最初は、下目黒瀧泉寺へ。そこで地元に住んでいる紫暮につきあってもらい、〝五色の摩尼〟の一つを封印するところから物語は始まる。ここでは〝遮光器土偶〟を入手できる。能力値が上がらないのが残念だが、十属性が増えるだけでも役に立つ。それにこの時期はまだまだ装飾品の数が足りないだろうから、前線に出るキャラクターに装備させるといいだろう。

第12話で仲間になるのは、超能力少女、マリィ・クレアである。

マリィへの態度は「友」や「喜」を選んでおけばOK。彼女は悩みながらも、キミたちといっしょに戦ってくれるだろう。

この第12話が終わったら、鬼道衆との 戦いはいよいよクライマックスへと進行する。第13話はこれまでにない、困難な戦いになるだろう。もし今までの戦いに不安があったなら、思い切って真神学園の旧校舎に入ってみよう。ここは現金と装備の獲得、レベルアップには絶好の場である。第13話でメインに戦わせるキャラクターを想定し、修行と思って突入させてみよう。

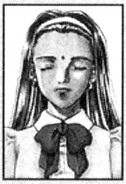
KEYPERSON

ジル

大田区にローゼンクロイツ学院を開くなど、慈善事業で有名なドイツ人。しかしそれは隠れ蓑で、超人開発の研究に没頭するオカルティストというのが彼の素顔である。冷血漢。

KEYPERSON

サラ



ジルによって作られた超能力者の一人で、もっとも期待をかけられた素材であるらしい。遠視を得意とし、ジルの求める研究体、つまり美里の居場所を言い当てた。戦闘にも参加する。

KEYPERSON

マリィ・クレア

ジルの実験により肉体の成長を止められた少女。一見小学生か中学生にしか見えないが、実は16歳。ネコのメフィストをいつも連れて歩いている。炎の力の使い手で、美里を助ける。

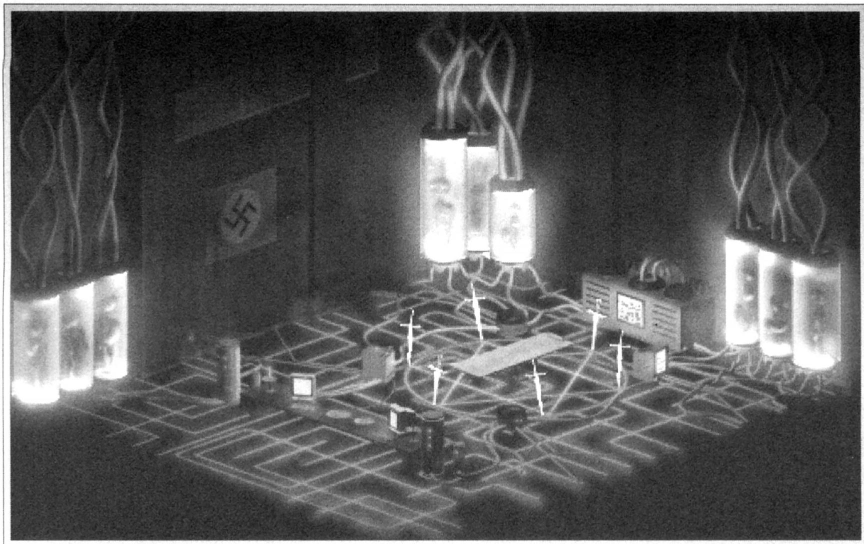
KEYPERSON

雷角

ジルの研究を陰で支えてきた、鬼道衆最後の幹部。どうやらジルの研究そのものより、その過程で見つかるであろう菩薩眼の娘に興味があるようだ。不要なモノは切り捨てる非情な男。

ローゼンクロイツ学院地下

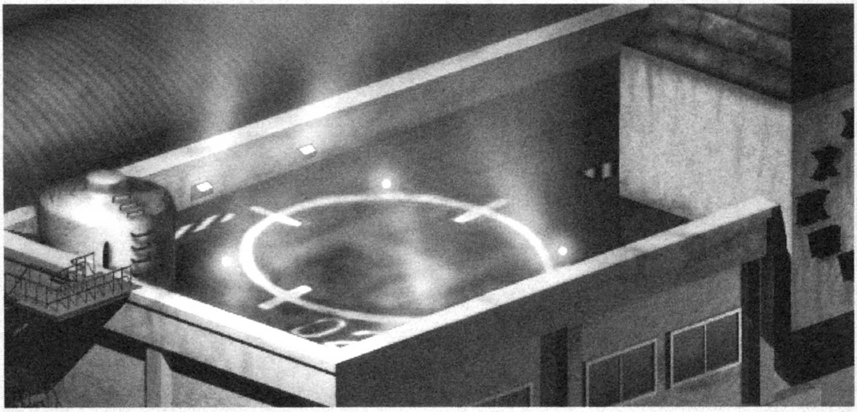
勝利条件／全ての敵を倒せ！



囚われた美里を追いかけ、学院の地下へ。強制参加のキャラは緋勇、京一、醍醐、小蒔、マリィの5人。
敵は4人と少ないが、どれも強敵。近距離攻撃のジルとイワン、遠距離攻撃のトニー、範囲攻撃のサラと、バランスもいい。
トニーとサラはHPが少ないので比較的対処しやすいが、イワンはHPが高く弱点もないのでタチが悪い。ジルは異常な攻撃力と、祝福がやっかい。短期間に集中してダメージを与えよう。また、サラの技を受けると状態が魅了になってしまうので注意。

ローゼンクロイツ学院屋上

勝利条件／全ての敵を倒せ！



ジルの陰の協力者、雷角と屋上で戦闘。強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔、マリィ。
登場する敵がどれも手強く、厳しい戦闘を余儀なくされる。下忍、中忍、雷角は、属性に関する弱点がないので正攻法で攻めるしかない。幸い配置やマップの問題から、敵が一カ所に集中しやすい。集まってきたら、攻撃範囲の広い技を使おう。
一番の強敵は変生したジルだ。HPと攻撃力が大きく、水と凍結の属性になぜか強い。火の属性に比較的弱いので、マリィにがんばってもらおう。

第13話 外法都市

EPISODE#13

最後の鬼道五人衆を倒された鬼道衆は、遂に本格的な攻撃を開始する。緋勇たちが帰宅する途中の、バラバラになったところを襲いかかるのである。しかし緋勇たちは辛くもこれを撃破する。

そして翌日、突然美里が倒れる。桜ヶ丘中央病院に運び込まれ、事なきを得たものの、目を離したスキに彼女は姿をくらましてしまう。鬼道衆と決着をつけるべく、一人で九角天童に会いに行ったのだ。そんな美里に、九角は歴史の闇に葬られた九角家の真実を語る。

闇に葬られた真実とは？

第13話は鬼道衆との最後の戦いを描く、重要なエピソードである。

まずは〝五色の摩尼〟の封印だ。〝紅玉の指輪〟と〝五雷牌〟を入手できるぞ。〝紅玉の指輪〟はイメージの問題でマリィに装備させたい気もするが、それはあまりお薦めできない。技に火の属性を帯びさせることができるので、元から火の属性の技をたくさん覚えているマリィがつけてもあまり効果がないからである。〝五雷牌〟は雷の属性に対して耐性を上げてくれるありがたい装飾品だ。

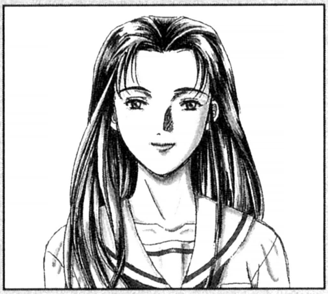
帰り道、美里を送っていくか否かという選択肢がゲーム中ででてくるが、これは第13話の1回目の戦闘と深く関係のある選択肢である。このとき美里を送っていけば1回目の戦闘は、美里とキミの二人で戦うことになる。送っていかない場合は、それ以外の誰かと一緒に戦うことになるだろう。

一人で九角天童の元へ行った美里は、九角から菩薩眼の娘に関わる事件の真相を聞かされる。しかしそれをキミが聞けるかどうかは別問題。今までの選択や美里との関係から、彼女がキミにそのことを話してくれないことがあるからである。

KEYPERSON

九角天童

高校生でありながらも様々な術に長けた、鬼道衆の頭目。鬼道衆の忍びたちからは「御屋形様」と呼ばれている。江戸時代、徳川幕府に謀反を企んだ九角鬼修の子孫で、菩薩眼の娘を手中に収め一族の恨みを晴らそうとしている。彼もまた、運命に逆らうことのできなかった悲しい男なのかもしれない。



KEYPERSON

美里葵

九角が探し求めていた菩薩眼の娘とは、美里のことであった。九角が要求しているのが自分一人であることを知ると、彼女は自ら鬼道衆の本拠地、〝等々力不動尊に向かう。そして話し合いで全てを解決しようとする。真相を知った彼女は、最後の最後まで九角と戦うのをためらうのだが……。

新宿区 路地裏

勝利条件／全ての敵を倒せ！

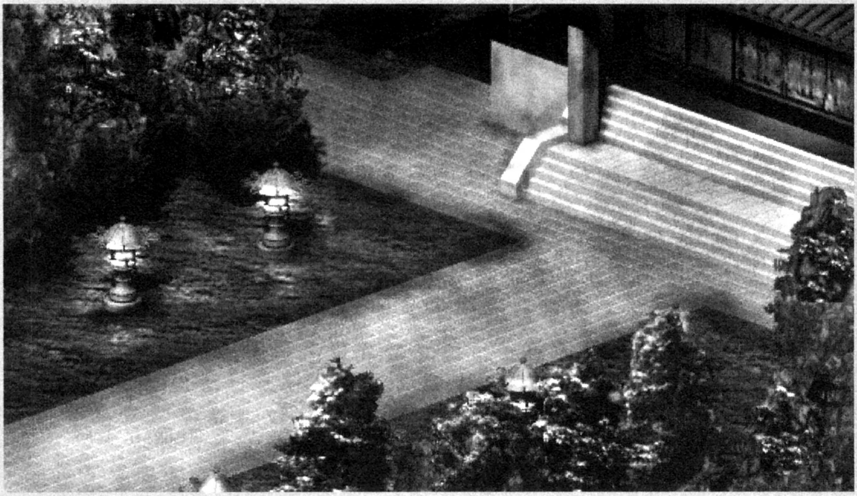
鬼道衆の忍者たちが、学校の帰り道を襲ってくる。確実に強制参加するキャラは緋勇。他にもう一人、緋勇と一緒に戦うキャラクターがいるのだが、それはゲーム中の選択によって異なる。普通は美里と一緒に戦うことになるだろう。ちなみに援軍は呼べない。

10人の下忍に囲まれるというかなり危険なマップ。一緒に戦うのが美里か小蒔の場合、彼女らは接敵されるとアッと言う間に倒されてしまう。レベルが十分に高ければ緋勇一人で敵を全滅させることもできるが……。

〝結跏趺坐〟でHPを回復しながら戦うべし。

等々力不動尊境内

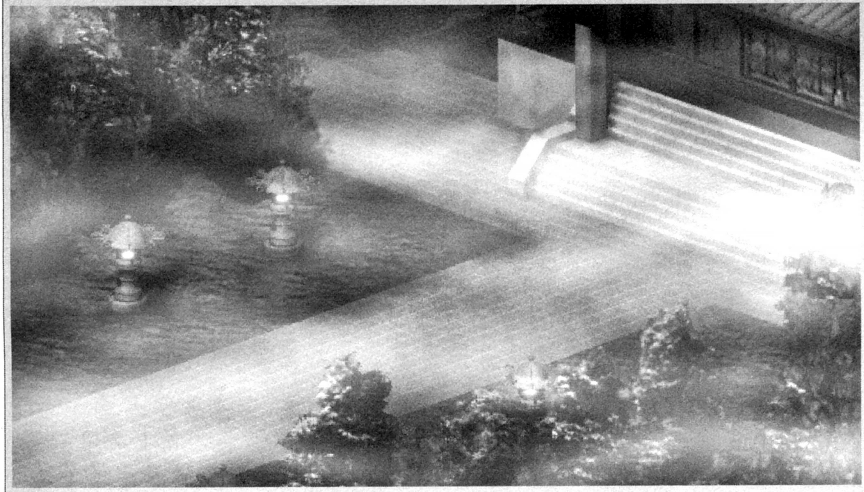
勝利条件／全ての敵を倒せ！



等々力不動尊で行う、鬼道衆精鋭との戦い。強制参加キャラは緋勇、京一、醍醐、小蒔の4人。援軍は普通に呼べるのだが、美里がいないのがつらいところだ。

敵が変生した鬼道五人衆と九角という、一見非常に手強そうなマップ。実際勝つにはなかなか苦労するのだが、基本的な戦い方を忘れなければ何とかなる。必勝法は、とにかく集中攻撃。少なくとも、最初の1ターン目で確実に風角鬼を倒したい。

敵の見た目に圧倒されがちだが、攻撃力が極めて高いのは九角一人だけだ。



等々力不動尊境内

勝利条件／九角を倒せ！

鬼道衆との最後の戦い。強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔の5人。援軍も普通に呼べる。

変生した九角は緋勇たちから見てけっこう遠くにいるため、なかなか攻撃できない。九角を攻撃するのは、邪霊を全滅させてからでいい。

勝利条件は九角を倒すことだが、九角に呼び寄せられた邪霊が邪魔してくる。邪霊の攻撃を受けると、状態が呪詛になるので気をつけよう。事前に如月骨董品店で大麻（呪詛を回復できる）を買っておいてもいい。状態が呪詛になっても、アイテムは普通に使えるからだ。

COLUMN

真神学園 旧校舎の秘密

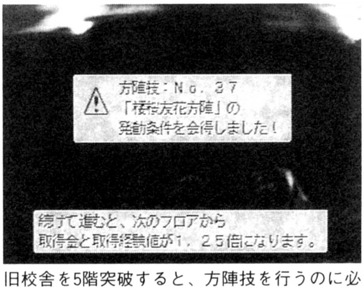
大戦中、日本陸軍の士官学校があったという噂が流れている真神学園の旧校舎。その地下には高レベルの妖怪、鬼、亡者たちが集う危険な大洞窟がある。

洞窟は地下100階以上あるが、浅い階にいる怪物たちのレベルはそれほど高くない。5レベルくらいになったら、挑戦し始めてもいいだろう。

旧校舎はあくまで5階単位で作られており、その為、最低でも5階は潜らないと地上に脱出できない仕組みになっている。例えば21階から旧校舎に侵入したとすると、25階まで潜ったところで脱出するか否かの選択がある。もしここで継続して潜ることにすると、こんどは30階に到着するまで脱出することはできないのだ。一度でも行ったことのある階には、以後いつでも行けるのがうれしい。

出口に到着したとき、脱出しないことを選択すると、その次の5階で得られる経験値と獲得金が増える。具体的には、1倍→1.25倍→1.5倍→1.75倍→2倍という風になっており、2倍以降は変化しない。つまり潜り続けるほど得するようになっているのである。

早い話、この洞窟はレベル上げには最適な場所といえよう。



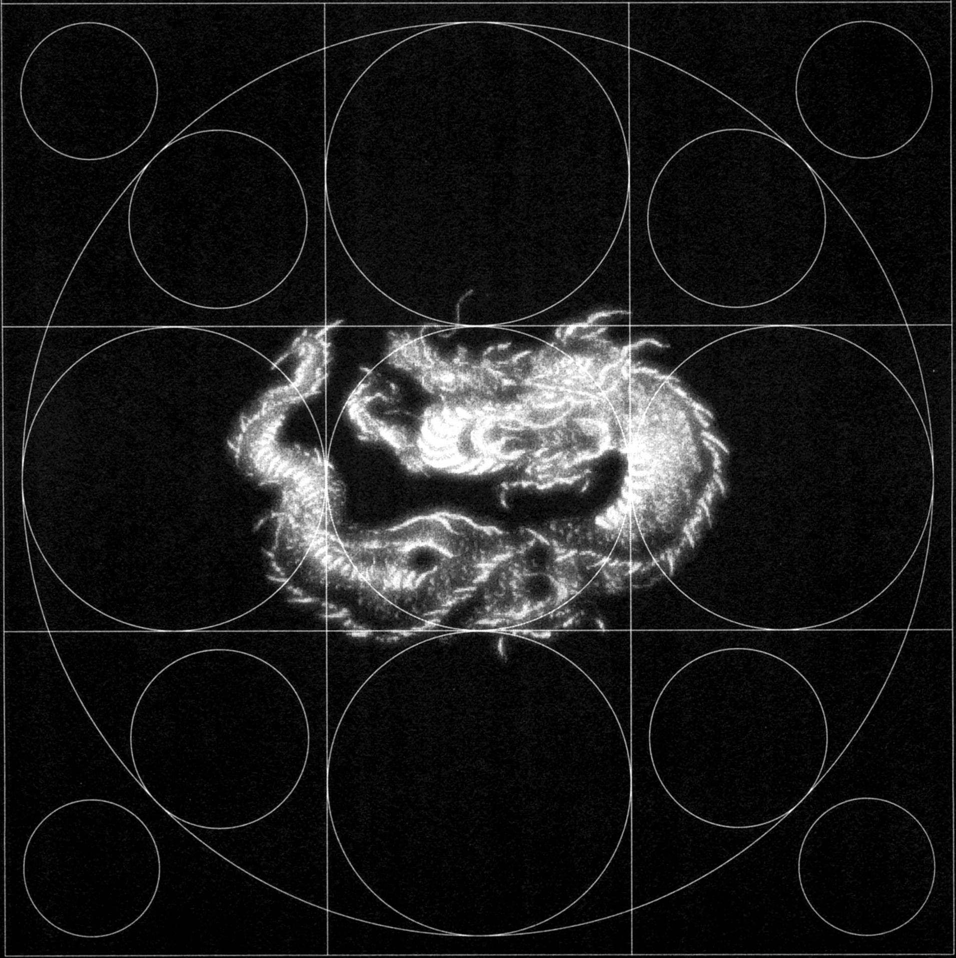
旧校舎を5階突破すると、方陣技を行うのに必要な構成員や、技の内容を一つ教えてもらえる。その後、旧校舎を脱出するかどうか選択をする。

第3章

龍脈を守る者篇

東京の龍の力は、誰の手に落ちるのか

Ryumyaku Wo Mamoru Mono Hen



第14話 京洛奇譚

EPISODE #14

鬼道衆の脅威から東京をすくった緋勇たちは、待ちに待った修学旅行にでかける。行き先は伝統の息づく都、京都。

京都で金閣寺や仁和寺を見て回る緋勇たちは、一人の老婆に出会う。地元に住む人間の話を聞くことで、緋勇たちは京都の山中にもさまざまな開発の手が伸びていることを知る。

一方レジャーランドの開発予定地では奇妙な事件が起こっていた。地元の伝説的な存在、鞍馬天狗が人を襲っているというのだ。

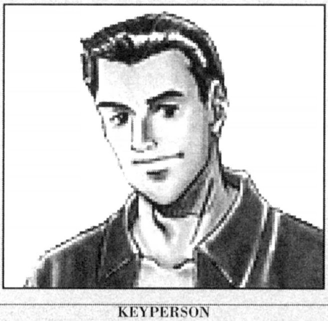
京都が舞台の外伝的な話

九角天童との戦いが終わった直後の、外伝的な話。妖怪や魔人といった類の敵が一切登場しない珍しいエピソードだ。新しく仲間になるキャラクターもいないし、今後のゲーム展開に大きく影響するような重要な選択肢もない。だから普通の高校生活を楽しむ感覚で、自由に行動を選択してみよう。

京都に着いて最初にある選択は金閣寺に行くか仁和寺に行くかである。もちろんどちらに行っても構わないわけだが、シミュレーション部を楽にしたければ仁和寺へ行くのがお薦め。賽銭をあげる機会があるので50円を選択しよう。

宿へ戻る途中で老婆と出会うが、ここはもちろん手を引いてあげたい。お礼にジュースや〝生八つ橋〟をもらえるのだが、ここでもらえるものは老婆への態度や、仁和寺での賽銭の内容によって異なる。賽銭をたくさんしておいた方が色々もらえるぞ。ジュースは行動力を回復できるうれしいアイテムだ。

宿に着いたあと、女湯に覗きに行くと犬神に見つかってしまう。そのあと再び覗きに行くこともできるが、そこで諦めたら裏密と話ができる。裏密と話をしたら、あとで〝三角緑神獣鏡〟が手に入るぞ。



KEYPERSON

隆

緋勇たちが修学旅行先の京都で出会う地元の青年。ムリなやり方で土地を買い取り、レジャーランドを作ろうとしている企業に反発。工事を邪魔するため、天狗の格好をして作業員を襲っていた。自分が生まれ育った京都の自然を強く愛している。彼の地元では、天狗は自然を守護する者といわれている。

KEYPERSON

朋子

京都で緋勇たちが偶然世話をした老婆の孫。隆の恋人。彼同様、京都山中のレジャーランド開発に反対しており、反対活動を盛り上げるために地元民に呼びかけを行っている。京都の伝説的存在、天狗の格好までして工事を遅らせようとする隆のことを、常に心配しているのだが……。

新宿区 中央公園

勝利条件／全ての敵を倒せ！

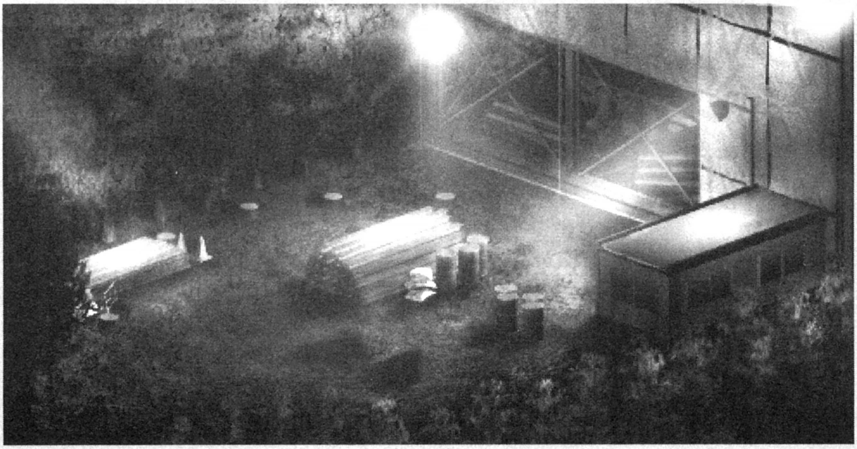
修学旅行前日、ラーメン屋に向かう緋勇と美里に不良たちが絡んでくる。強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔の5人。

今まで鬼道衆と命がけの戦いをしてきた緋勇たちにとって、この戦いに大した危険はない。うまく敵を倒して、レベルアップに役立てよう。

この戦いは援軍を5人も呼ばなくても充分に勝てる。だから集中的にレベル上げさせたいキャラクターがいれば、その者だけを援軍として呼ぶのがいい。戦闘が終わったら、京都への修学旅行が待っている。

京都山中工事現場

勝利条件／若頭を倒せ！



修学旅行先の京都で、本物の暴力団と戦うことに。強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔の5人。この戦いの舞台となる場所が京都と、東京から離れているため他の援軍は一切呼べない。

先の戦いと同様に、相手は普通の人間。暴力団とはいえ、鬼や忍者と戦ってきた緋勇たちの敵ではない。勝利条件は若頭だが、ここは若頭を倒すのは後回しにし、レベルアップを心がけたい。

戦いが終わると、話のわかる若頭が、レジャーランド建設を完全にやめさせる方法を教えてくれる。

第15話 胎動

EPISODE#15

新宿区花園神社では、毎年定期的に縁日が行われている。こちらに越してきたばかりの緋勇は、美里たちに連れられて縁日を回ることになる。そこで偶然に出会う、奇妙ないでたちの高校生たち。彼らは自らを正義のヒーロー、コスモレンジャーだと名乗る。

縁日の帰り道、緋勇たちは鬼の群れに襲われることになる。しかしそんな緋勇たちの助けに入ったのは、3人のコスモレンジャーたちだった。果たしてコスモレンジャーと、鬼たちの正体とは？

コスモレンジャー見参!

第15話でキミたちの仲間になるキャラクターは何と3人もいる。紅井猛、黒崎隼人、本郷桃香である。彼らはコスモレンジャーを名乗る正義のヒーローで、彼らを仲間にできるかどうかは、キミが彼らの行動に理解があるか否か、そしてちょっとした運が関係ある。

ちなみに彼らは強い友情で結ばれた3人組なので、3人まとめてでしか仲間にできない。

コスモレンジャーに会えるのは、花園神社の縁日だ。基本的には、縁日の出し物は全部見るつもりで行動しよう。すると、縁日の一角でヒーローショーをやっているコスモレンジャーに会える。子供たちに夢を与えるのが彼らの使命らしいが、それに対して否定的な反応を示すと、仲間になってくれる望みはほぼなくなってしまう。縁日では他にも、マリィや織部姉妹に会えるぞ。

その後、縁日からの帰り道で鬼たちに襲われるが、もし縁日でコスモレンジャーに会っていたら、彼らも戦闘に参加してくれる。その後の選択で好意的な態度を示せば、気のいい彼らは仲間になってくれるはずである。

KEYPERSON

九角天童

鬼道衆頭目で、九角鬼修の子孫。「菩薩眼の娘」だった美里をめぐる戦いで緋勇たちに敗れ、死亡する。しかしある一言を伝えるだけのために復活し、龍山の家を訪れる。

KEYPERSON

紅井猛

練馬区大宇宙高校の生徒。正義のヒーロー、コスモレンジャーを組織し、縁日やお祭りでヒーローショーを開いている。その名前の通り、勇気と正義のコスモレッドに変身する。

KEYPERSON

黒崎隼人

紅井の友人で、コスモブラックに変身する。クールな二枚目。実家は黒崎商店という雑貨屋を経営しているらしい。本人はサッカー部に所属し、その技術は戦いでも活かされている。

KEYPERSON

本郷桃香

コスモレンジャーのメンバーが3人しかいないのを悲しんでおり、緋勇をコスモグリーンにスカウトしようとする。愛と正義のコスモピンクに変身する、笑顔を絶やさない少女。

新宿区 裏通り

勝利条件／全ての敵を倒せ！

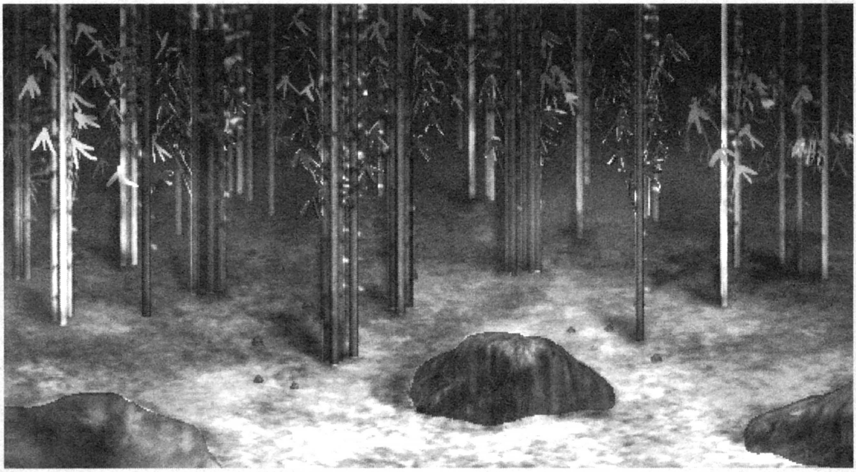
花園神社での縁日の帰り道、鬼と狂犬の群れに囲まれる。強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔の5人。もし縁日でコスモレンジャーショーをちゃんと見ていれば、紅井、黒崎、本郷の3人も強制参加することになる。

特定の能力値だけに限定すればコスモレンジャーも意外と強いのだが、戦闘で活躍させるのは少々難しいだろう。方陣技を使わせるのも面白いが……。

敵は数こそ多いが、配置の関係で一度に襲われるようなこともない。前にいる鬼から順番に倒そう。

龍山邸 竹林

勝利条件／九角を倒せ！



復活した九角天童と、龍山の家の裏で戦闘。強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔の5人。

幸い敵は変生した九角一人だけだが、マップのあちこちに竹が生えていて、足場が悪い。右に左に……と方向転回しているだけでムダに行動力を消費してしまう。

おまけに敵は瞬間移動できるので、なかなか捕まえにくく、遠距離攻撃が得意とタチが悪い。ここは多少の損害は覚悟の上で、醍醐や紫暮といった接近戦の強いキャラクターを突撃させるのがお薦め。九角の攻撃は混乱や呪詛を引き起こすので、対抗できる装飾品を用意したい。

第16話……魔獣行……前編

EPISODE#16

鬼道衆との戦いは終わったものの、九角に言われたことが頭に残って気分の晴れない緋勇たち。そんな彼らは、不良学生たちに追い回される二人の男女を偶然助けることになる。その助けた女生徒が人気歌手の舞園さやかと知り、京一は大いに感激する。

翌日、舞園の護衛役を買ってでていた霧島諸羽が重傷を負わされ、舞園がさらわれた。緋勇たちは霧島にとり憑いていた霊を見て、舞園をさらったという帯脇が、ただの不良ではないことを知る。

獣にまつわる連続した物語

第16話と第17話は連続したエピソードになっている。人に獣の霊をとり憑かせる憑依師とその下僕たちと、緋勇たちが対決する。

第16話では二人のキャラクターが緋勇たちの仲間になる。人気歌手の舞園さやかと、そのボディーガード、霧島諸羽である。

霧島を仲間にするのはけっこう簡単。元々京一のことを師として崇めるような少年なので、「友」とか「喜」を中心に選択していけば自然と仲間になってくれる。

舞園を仲間にする上で大事なのは、彼女が歌手である前に普通の女の子であるという事実である。それを忘れ、特別扱いしたりすると、彼女に嫌われてしまうだろう。

主に気をつけたいのは、みんなでラーメンを食べに行くシーン。ラーメンを食べる舞園に対する、京一の反応だ。舞園だって普通の高校生なのだから、ラーメンくらい食べる。それを京一は驚き、キミに同意を求めてくるのだが、「悩」「怒」など、否定的な感情で返したい。そういった小さな気配りが、キミへの信頼を生むのである。

KEYPERSON

帯脇斬己

中野区さざもり高校の不良生徒。人気歌手、舞園さやかの熱狂的なファンで、彼女は自分が守るものと信じ切っている。ある男から伝説の怪物＝八俣大蛇の意志を植えつけられ、さやかを手に入れようとする。しかし剣士としての力を覚醒させた霧島と緋勇たちに敗れ、姿をくらませてしまう。

KEYPERSON

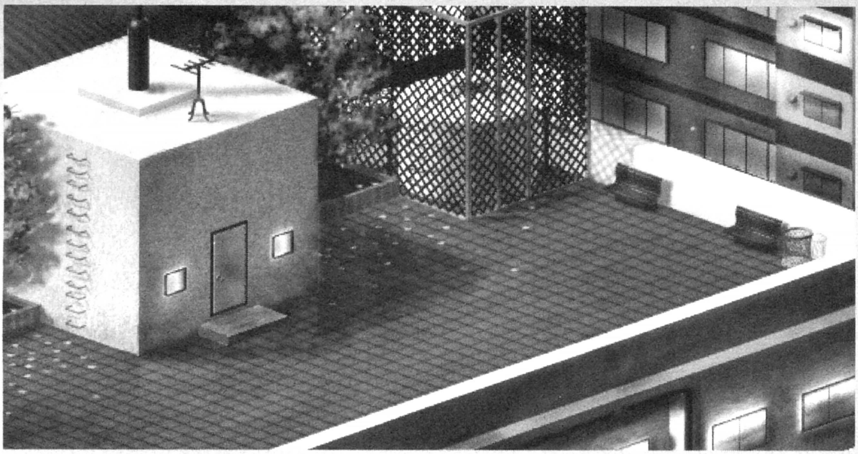
霧島諸羽

文京区鳳銘高校の1年生。同じ学校に通うさやかのボディーガードをしているが、八俣大蛇の力をもった帯脇に襲われ重傷を負う。京一に憧れる、ちょっと変わった一面も。

KEYPERSON

舞園さやか

第8話にも登場した、現役高校生の超人気歌手。彼女の歌にはある噂があり、テレビやラジオで彼女の歌を聴いた病人は、症状がよくなるらしい。京一も彼女の熱心なファン。



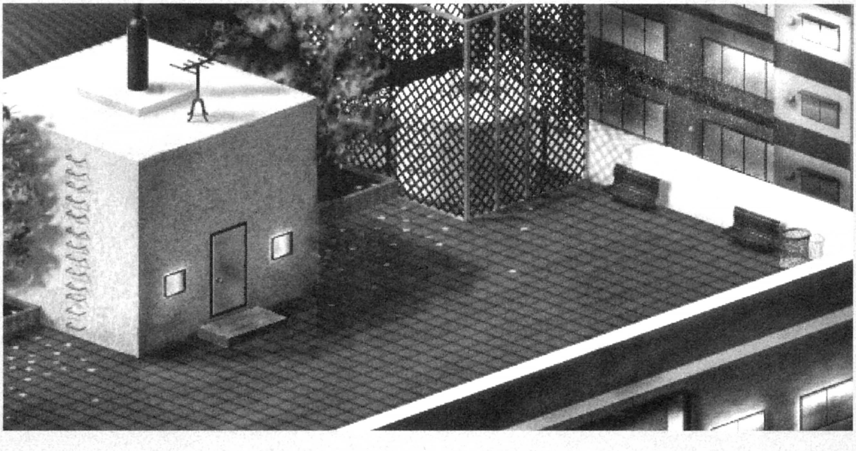
鳳銘高校屋上

勝利条件／全ての敵を倒せ！

さやかをさらった帯脇と、鳳銘高校の屋上で戦闘することに。強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔の5人。

敵の数は帯脇を含めて17人とかなり多く、おまけに最初の配置で緋勇たちは前と後ろから挟み撃ちにされるという困ったマップ。しょうがないので接近戦のできるキャラを帯脇のいる方といない方に配置し、帯脇のいる方は盾になり、いない方は遠距離攻撃できるキャラと一緒になって敵を全滅させよう。

帯脇のいる方の敵と戦うのは、それからでいい。



鳳銘高校屋上

勝利条件／帯脇を倒せ！

八俣大蛇としての力を使い、怪物と化した帯脇と屋上で再度戦闘をすることに。病院を抜け出してきた霧島も合流する。強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔、霧島の6人。

帯脇以外の敵は全員鬼火という、第13話での九角との戦いを連想させられる戦い。ただ九角との戦いとは違い、帯脇が最初から攻撃可能な位置にいるのがポイントである。鬼火を倒してレベルアップを狙うのも悪くはないが、鬼火は状態を呪詛にする攻撃が得意なやっかいな相手。さっさと帯脇を倒してしまうのがいいだろう。

第17話……魔獣行……後編

EPISODE#17

八俣大蛇と化した帯脇を倒したものの、事件は何ら解決していなかった。豊島区で起こっている獣憑きの事件が帯脇と何らかの関係があることを察知した緋勇たちは、霧島を連れて池袋へ。

池袋で待っていたのは、憑依師、火怒呂丑光だった。火怒呂の罠にはまり窮地に追い込まれる緋勇たちだったが、それを救ったのは青龍刀を手にした中国人青年だった。彼の名は劉弦月。緋勇たちに助太刀する劉には、何か秘密があるようだが……。

謎の中国人、劉弦月

帯脇斬己を獣に変えた憑依師を追い、緋勇たちが池袋で大立ち回りをする。前回同様、霧島諸羽も登場するぞ。

第17話で仲間になるのは、青龍刀を手にした中国人、劉弦月だ。前回霧島が重傷を負わされたとき、桜ヶ丘中央病院に運んでくれた青年で、なぜか関西弁で話す。記憶力のいい人は、以前〝五色の摩尼〟を封印するときに目青不動尊で会った青年と同一人物だとわかるだろう。

劉を仲間にするときのポイントは幾つかあるのだが、霧島を池袋に連れて行くか行かないかは、あまり気にしなくていい。その後の選択次第では、霧島がいなくても劉は仲間になってくれるからだ。もちろん劉と顔見知りの霧島を連れて行った方が、簡単に仲間になってくれるだろう。

劉への感情は「喜」「友」を選べばOK。彼のボケに対しうまくツッコミを入れられればさらに仲良くなれるが、変な反応を返すと逆に嫌われるので、避けた方が無難。ちなみに劉は、第20話でも重要な役割で再登場することになる。しかしそのためには彼を第17話で仲間にしておく必要がある。

KEYPERSON

火　怒　呂　丑　光

帯脇斬己に八俣大蛇の力を与えた張本人で、豊島区で起こっている獣憑きの事件の首謀者。天野を使って緋勇たちを罠にはめようとする。怒りや恐怖といった人の心の根底にある感情につけ込み、獣の霊を憑依させ、思いのままに操ることを得意とする。豊島区狗狸沼高校の生徒。

KEYPERSON

劉　弦　月

関西弁でしゃべる、謎の中国人青年。霊を祓うのが得意で、豊島区で起こっている獣憑きの事件の解決に乗り出す。彼は、故郷から一人の人物を追いかけて日本にやって来たらしい。

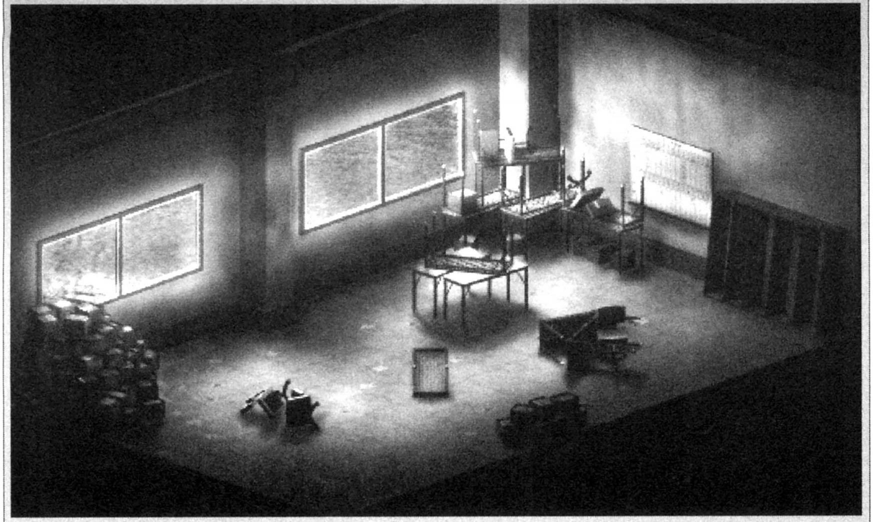
KEYPERSON

霧　島　諸　羽

前回に引き続き登場。帯脇に重傷を負わされたとき、彼を桜ヶ丘中央病院に運び込んだのは劉だった。今回は劉と緋勇たちを結びつけるという、重要な役を担うことに。

豊島区 廃屋

勝利条件／全ての敵を倒せ！



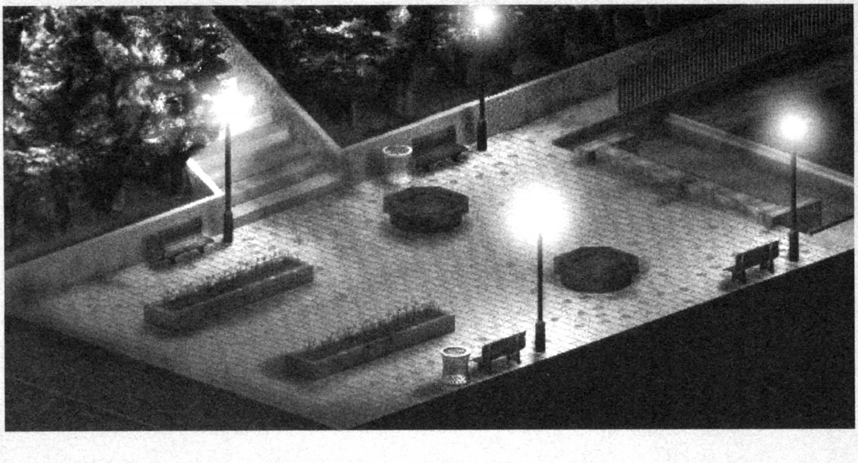
火怒呂に操られた天野の罠にかかり、豊島区の廃屋で獣憑きたちと戦う。強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔の5人。もしアドベンチャー部で連れてきていたら、霧島も強制参加になる。

目立って強い敵は一人もいないのだが、とにかく敵が多い。軽く見てかかると思わぬところから攻撃を受け、痛い目にあう。ここは基本に徹し、防御力の低いキャラクターは後方に配置、寄ってきた敵から少しずつ、確実に倒していこう。

戦闘終了後は劉が現れ、緋勇たちに協力してくれる。

東池袋 中央公園

勝利条件／火怒呂を倒せ！



東京拘置所跡のある東池袋の中央公園で、火怒呂と戦闘。強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔の5人。アドベンチャー部での選択に応じて、霧島と劉も強制参加している場合がある。

敵の数が多い、手強いマップ。勝利条件は火怒呂を倒すことだが、敵が邪魔して、なかなか近づけさせてもらえないだろう。

火怒呂は魅了、暗闇、呪詛、睡眠などの属性をもった技が得意。これらを全部カバーできる装飾品はほとんどないので、美里と高見沢にがんばってもらおう。特に高見沢の使う〝天使の光〟が役に立つ。

第18話 餓狼

EPISODE#18

スポーツと武道の名門校、拳武館高校。その高校には一つの暗い噂が流れていた。政府より特命を受け暗殺を請け負っているという話が、まことしやかにささやかれていたのだ。

ある日のこと、藤咲の愛犬エルの姿が消えたということで緋勇たちはその捜索を手伝うことになる。京一と藤咲は何とかエルを発見するのだが、そこに日本刀を携えた拳武館の生徒、八剣右近が現れる。その圧倒的な力の前に京一は倒れ、行方不明になる。

一匹狼の暗殺者、壬生紅葉

新たな敵との戦いも、そろそろ本格的になってくる。今度の敵は、高校生暗殺者集団だ。また、このあたりから登場人物を仲間にするのが少しずつ難しくなってくる。第18話で仲間になるのは拳武館高校の壬生紅葉だ。

壬生を仲間にできるかどうかは、キミの藤咲や京一への態度が鍵となる。

キミが壬生と会うころには、既に藤咲や京一は行方不明になっているはず。特に中盤以降、藤咲が捕まっているとわかっている状況で、敵である壬生に「喜」や「友」を選んではいけない。ここは「怒」を選ぶなど、毅然とした態度で臨みたい。藤咲の壬生とは戦わないでほしいという要求にも、「怒」を選択しよう。これがけっこう重要なのだ。

しかし壬生との戦いが終わったころには、藤咲や京一を襲ったのが壬生ではないとわかっているはず。そうなったら、「同」「友」などを中心に感情を選択し、壬生のことも気遣ってあげよう。

最後の別れ際には「悲」を選択。すると壬生は東京を守ろうとするキミたちを放っておけなくなり、一緒に戦ってくれるようになるだろう。

KEYPERSON

八剣右近

拳武館の暗殺者で、恐るべき力をもった剣客。彼の刀から繰り出される〝鬼剄〟は他の追従を許さず、事実、京一を一方的にたたきのめすほど。事件のドサクサに壬生を殺そうとする。

KEYPERSON

蓬莱寺京一

真神学園一の剣士だが、藤咲の愛犬エルの捜索中に八剣と遭遇。手も足も出せずに惨敗を喫する。決定的な敗北で自信をなくした彼は、新宿から姿を消してしまうのだが……。

KEYPERSON

壬生紅葉

八剣同様、拳武館の暗殺者。八剣と違い、殺し自体に喜びを覚えるタイプではない。拳武館の館長に絶対の忠誠を誓う。武器は一切使わず、怪しげな拳法で緋勇たちと戦う。

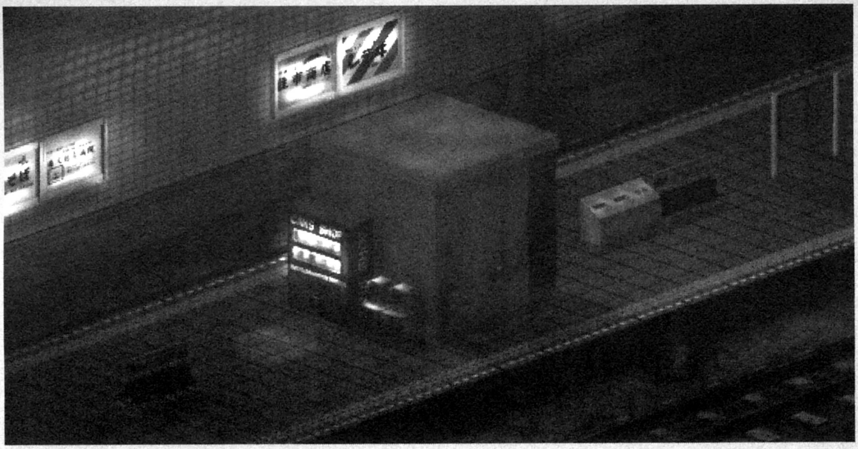
KEYPERSON

藤咲亜里沙

墨田区に住む、覚羅高校の女生徒。嵯峨野の起こした事件以来、緋勇たちとの関係は良好。彼女の飼い犬のエルがいなくなることが、今回の一連の事件の引き金となる。

葛飾区 地下鉄駅

勝利条件／壬生を倒せ！

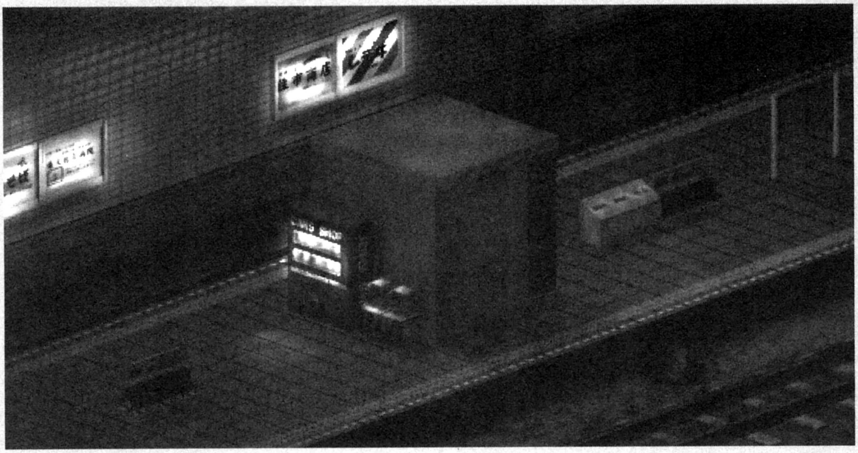


拳武館にさらわれた藤咲を助けるため、葛飾区の地下鉄へ。強制参加のキャラは緋勇、美里、醍醐、小蒔の4人。第5話で仲間になっていたら、藤咲も強制参加する。そうでない場合は、残念ながら一緒に戦ってくれない。

　地下鉄のホームにある売店がマップの中央にあるが、これを迂回するために二手に分かれるのはあまりお薦めできない。右か左と決めて、どちらかに仲間を集中させよう。基本はこちらからしかけるよりも、待ち。敵は攻撃力があまり高くないので、HPの回復役が健在ならそう簡単には倒されないだろう。

葛飾区 地下鉄駅

勝利条件／全ての敵を倒せ！



裏切った壬生を粛清するため、八剣と武蔵山が牙を剥く。強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔、壬生の6人。先の戦闘同様、藤咲が第5話で仲間になっていたら彼女も強制参加になる。京一は強制参加だが、援軍扱いでどこにでも配置できるのが面白い。

　駅の売店の右側に緋勇たちが集中して配置されており、挟み撃ちにされる。おまけに緋勇たちの配置されている場所のど真ん中に数人の敵がいるので、まずはこれを最初のターンで倒さないと大損害がでる。攻撃範囲の広い方陣技を使いたい。

第19話 陰陽師

EPISODE #19

もうすぐ冬にさしかかろうというある日、都内の高校各所で転校生が襲われるという事件が起こる。事件現場に残された遺留品から、転校生たちを襲っているのは陰陽師であることがわかった。美里は、陰陽師が狙っているのは緋勇のことではないかと心配する。

一方、自分を完膚無きまでにうち破った花札の天才に復讐するべく、京一は緋勇に助太刀を頼み込む。緋勇たちは一路歌舞伎町へ向かうが、そこで待ち受けるのは名門、皇神高校の生徒だった。

秋月に従う3人の戦士

村雨を仲間にするのは難しい。普段は「怒」を選び、キミの器量が試されるような場面では「同」「友」を選ばなくてはいけないからだ。その境が、今一つかみづらい。最後にコインでカケをするシーンになったら、表を選ぼう。表を選んでもカケに勝てないときは、第19話の最初からやり直すしかない。

御門と芙蓉はセットで仲間になる。どちらかだけ、ということはありえない。御門に対する態度は基本的に「同」でいいが、別れ際まで素直に「同」を選んではいけない。ここは「悲」がベスト。芙蓉についても、「同」を選べば間違いがない。

またもう一つのポイントは、秋月には「友」を、阿師屋には「怒」の感情を選ぶことだ。

KEYPERSON

秋月マサキ

中央区にある清蓮学院の3年生。杏子が注目するほどの天才画家だが、その正体は星を読み、未来を予測する一族の末裔。村雨と御門の2人の協力者と共に、東京を守ろうとする。

KEYPERSON

村雨祇孔

白い学帽と派手な長ランが目立つ、天性のギャンブラー。花札が特にお気に入りらしく、京一をカモにする。秋月の使いとして、緋勇たちに接触を試みるが……。強運の持ち主。

KEYPERSON

御門晴明

東の陰陽師たちの棟梁。阿部家より預かった式神、十二神将を操り「凶星の者」と戦う。龍脈に関する知識にも精通している。村雨と同じく、千代田区皇神高校の生徒である。

KEYPERSON

阿師屋伊周

陰陽師、蘆屋道満の子孫。れっきとした男だが、女性言葉で話すのを好む。ある理由から緋勇を捜しており、頬に傷のある男の助力を得ていたらしい。江東区網護高校の生徒。

KEYPERSON

阿師屋導摩

伊周の父親で、御門のことをひどく憎んでいる。有名な陰陽師、蘆屋道満の直系ということもあって強力な力を操り、無数の式鬼と式鴉を使役して緋勇たちに戦いを挑む。

歌舞伎町裏通り

勝利条件／村雨を倒せ！

謎多きギャンブラー、村雨祇孔とその手下たちとの戦闘。強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔の5人。

　このあたりの話の戦闘の傾向で、敵の数がかなり多い。しかしありがたいことに、このマップでは敵が一カ所に集中しやすい。裏密や如月、マリィといった攻撃範囲の広い技を使えるキャラクターでまとめて倒したい。

　手下は攻撃力がけっこう高いので、油断は禁物。属性を羅刹にする技よりは、金剛にする技を優先してかけた方がいいだろう。

富岡八幡宮境内

勝利条件／全ての敵を倒せ！

阿師屋親子と、親子に率いられた式鬼、式鴉の大軍と富岡八幡宮境内で衝突。強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔、村雨、御門、芙蓉の8人と、やたらと多いのが特徴である。

　ゲストキャラが3人もいる珍しいマップだが、この3人の特徴をよくつかんでおかないとかなり厳しい戦いを余儀なくされるだろう。

　阿師屋親子は弱点らしい弱点をもたない強敵。攻撃面も優秀で、特に導摩の〝縦横滅陣〟は攻撃力・攻撃範囲共に強烈！　弱点無効の技を多用して仕留めよう。

第20話 龍脈

EPISODE #20

新井龍山は17年前の事件について語る決心をする。中国福建省に隠されていたもの、それは大陸の力が集結する龍穴だった。大いなる力を手にしようと、「凶星の者」と龍脈を守る者が激突、結果「凶星の者」は封印された。しかし弦麻……つまり緋勇の父は命を落としてしまったのである。

龍山は緋勇たちに、楢崎道心に会えと告げる。道心もまた、弦麻や龍山と共に「凶星の者」と戦った男なのである。緋勇たちは勧めに従い、中央公園へ向かう。

遂に明かされる緋勇の秘密

緋勇の出生の秘密と、東京の地下に眠る龍脈の力が何なのかが明かされる重要なエピソード。新しく仲間になるキャラクターは登場しない。

第20話のポイントは、劉弦月が仲間になっているかいないかである。劉がいなくてもストーリーは問題なく進行する。しかし劉が仲間になっていれば、劉と緋勇の間の意外な関係がわかるという、面白い展開を迎えられるのだ。

中央公園では、龍山に言われたことを忘れずに行動しよう。公園内で田中というサラリーマンと行動を共にすることになるが、京一が突然、彼の様子がおかしいと言い出し、田中のどこがおかしいのか5択の問題が飛び出す。一見するといい加減な問題のようだが、考えたらちゃんと答えがわかる問題なのだ。答えはログをしっかり読めばわかるだろう。正解すれば京一から新聞の14号がもらえるぞ。

道心からは〝大羅山〟〝火遠理命〟を含む強力なアイテムが幾つかもらえるが、どれもそれなりに倒数が必要なものばかり。ここに来るまでに、しっかりとレベル上げをしておきたい。劉が仲間になっていれば、〝宿禰甲〟ももらえるぞ。

KEYPERSON

楢崎道心

17年前の中国福建省で、龍山や弦麻と共に戦った戦士の一人。高野山金剛峯寺で密教を学んだ破戒僧で、修験道に関する修行も積んでいる。人嫌いな彼は、現在は新宿区中央公園に結界を張ってその中で生活している。東京の龍穴のある場所を知っており、緋勇たちに協力する。

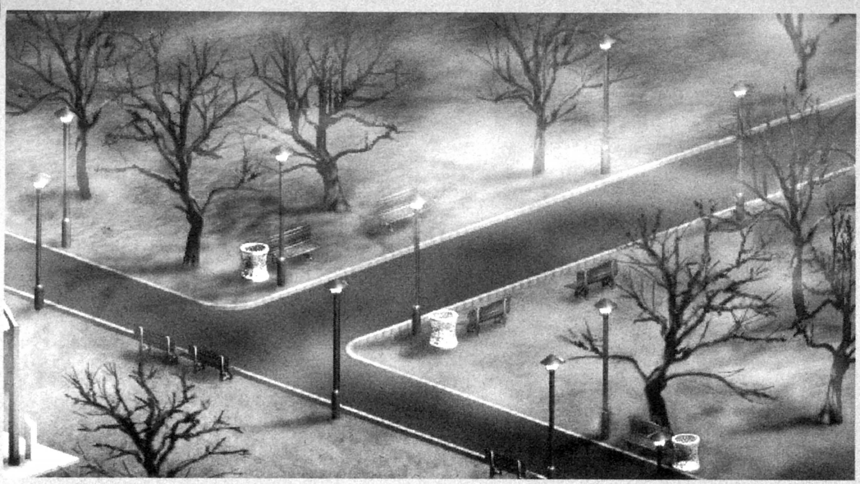
KEYPERSON

劉弦月

第17話に登場した青龍刀使いの青年。彼を仲間にしていれば、第20話では色々と協力してくれる。彼もまた17年前の事件の関係者で、弦麻たちが「凶星の者」と死闘を繰り広げた地の出身者である。どうやら道心とは顔なじみのようで、彼のことを「じいちゃん」と呼んでいる。

新宿区 中央公園

勝利条件／全ての敵を倒せ！



道心の張った結界の中に現れる、魔物たちとの戦闘。強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔の5人だが、もし第17話で劉を仲間にしていれば、彼も強制参加になる。戦闘となるのは道心の結界の中だが、援軍も普通に呼ぶことができる。

敵の数は多いがマップが広いので、一度に襲われる心配はない。近寄ってきた敵を少しずつ倒すのがお薦め。焦って一人だけで前に出たりすると、囲まれる恐れもある。このマップに登場する敵は苦手な属性がみんな違うので、しっかり考えてからどの技を使うか決めたい。

新宿区 中央公園

勝利条件／全ての敵を倒せ！

道心の結界を破り、「凶星の者」が放った鬼たちが緋勇たちに襲いかかる。強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔の5人。仲間になっていれば劉が強制参加になるというのは、先の戦いと同じ。

なぜか最初に配置されているキャラたちの間に1キャラ分の空きがあり、そのままだと非常に戦いにくい。ここで面倒くさがってバラバラに戦うと、数に押されてHPをガタガタにされるだろう。できるだけ密集し、近くにいる鬼から倒すのだ。鬼はどれも攻撃力がかなり高いので、接敵されないように注意しよう。

第21話……封土

EPISODE #21

強大な力をもった「凶星の者」柳生宗崇に斬られた緋勇は、何とか一命を取り留めた。桜ヶ丘中央病院にかつぎ込まれた緋勇が退院を許されたのは、折しもクリスマスイブ。京一の勧めで夜の新宿を遊び歩く緋勇だったが、そんな夜の新宿で出会ったのは、六道世羅という少女だった。

翌日、終業式を終えた緋勇たちは新宿駅の西口で待ち伏せを受ける。敵の首領らしい少女には見覚えが。別の人格に支配された六道世羅が、緋勇たちに襲いかかる。

比良坂紗夜との再会

第21話で注目のイベントは2つ。クリスマスイベントと、比良坂紗夜のイベントである。

クリスマスイベントとは、京一が緋勇の気になる女の子を連れてきてくれるイベント。今までの20話のゲーム中に登場した女の子を一人選択しよう。もし今までのキミの彼女への態度が適切だったら、その夜は彼女とデートすることができるだろう。

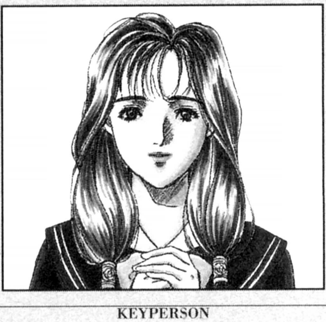
比良坂紗夜に関するイベントを起こすには条件がある。それは第7話までに比良坂との関係を最高にしておくことだ。もし比良坂との仲がそれほどでもなければ、このイベントはすべて省略される。

六道世羅との戦いが終わると、六道は残った力を振り絞ってキミを時間の狭間に閉じこめようとする。これは一種のタイムスリップで、キミはすべての力と言葉を失い、過去に放り込まれる。唐栖と雨紋の仲がよかったり、嵯峨野は復讐のことを考えなかったりと、史実とは異なる歴史を歩むキミは、その中で比良坂に再会する。もしキミがこの世界で彼女を助けることができたら、その結果は現実世界に強力な変化をもたらす。そして現実に帰還したキミは、紗代と名を変えた比良坂紗夜と再会するのだ。

KEYPERSON

六　道　世　羅

クリスマスイブに緋勇が新宿で出会う、髪の長い少女。足立区逢魔ヶ淵高校2年生。普段は気の優しい普通の女の子だが、実は多重人格者。本人に自覚はないが、時間と空間に関する特異な力をもっている。それに目をつけた柳生は彼女の力を解放し、緋勇を抹殺させようとする。



KEYPERSON

比　良　坂　紗　夜

鬼道衆との戦いで非業の死を遂げた薄幸の少女。柳生の罠にはまった緋勇が、時の狭間で再会する。仲間になったあとは「紗代」と名前が変わる。第7話までの選択次第では、第21話ではまったく登場しない可能性もある。普通に遊んでいるのなら、むしろ彼女と会えないプレイヤーの方が多いだろう。

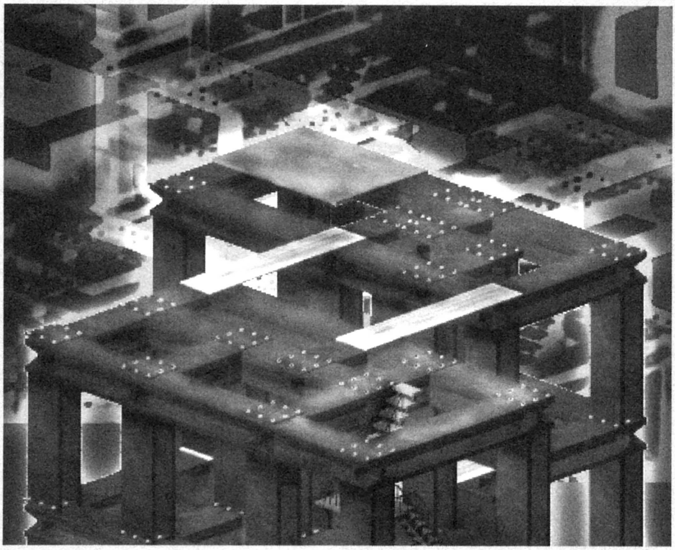
新宿区 路地裏

勝利条件／すべての敵を倒せ！

クリスマスイブの夜の新宿で、六道世羅を守って不良たちと戦闘に。強制参加のキャラは緋勇一人で、援軍も呼ぶことができない。

病みあがりとはいえ、今の緋勇にただの不良たちが勝てるわけがない。わざと負けようとでも思わなければ、楽勝できる戦闘である。

わざと時間をかけて戦い、経験値稼ぎをしてもいいが、面倒ならサッサと倒してしまってもOK。早く倒すことができれば、それだけたくさん報奨金をゲットできる。クリスマスプレゼントと思い、もらっておこう。



妖閉空間内

勝利条件／六道を倒せ！

新宿西口の結界の中で、六道と冥府の怪物たちが待ちかまえている。強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔の5人。

足場が悪いのが難点。しかも邪霊は空を飛べるので足場の善し悪しに関係なく、始末が悪い。

全体的にHPの高い敵が多い。しかし死神は気、邪霊は凍結、水、光、亡者は火と光という具合に、苦手となる属性がみんなハッキリしているぞ。

六道は気の属性に耐性をもっているので〝発剄〟やアランの技が効きにくい。接近しつつ、無属性の技で倒そう。

第22話 魔人学園

EPISODE #22

大晦日の晩、緋勇たちは召集を受ける。織部神社の神主、つまり雪乃と雛乃の祖父が日本刀をもった男に斬られたのである。幸い命に別状はないとのことであるが、その騒ぎで織部神社に隠されていた白木の箱……乃木将軍が織部神社に預けていたという物が盗まれてしまう。

緋勇たちは1月1日の夜、柳生宗崇がいるであろう上野寛永寺に総攻撃を掛けることを決める。しかし3－C担任のマリアは、それを必死に止めようとする。

マリアとの厳しい一騎打ち

上野寛永寺での決戦を控え、緋勇たちは最後の休息をとる。

実はここまで来てしまうと、もはやアドベンチャー部ではゲーム全体に影響するような選択は残っていない。もはや新しく仲間になってくれるキャラクターもいないので、難しいことは考えず、ストーリーを楽しむことにしよう。

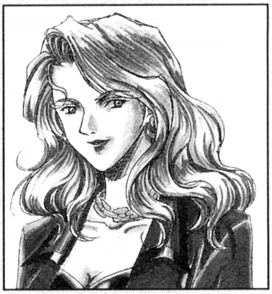
マリアとの戦闘は、緋勇一人で挑まなくてはいけないのが厳しい。レベルが40もあれば、緋勇一人でもマリアに対処できるだろう。しかしこの時点で緋勇のレベルがそんなに高いというのはちょっと考えにくい。だから第22話が始まる前に、真神学園旧校舎でレベル上げをやっておくのも一つの手だ。

マリアとの戦闘が終了すると、〝叡者の石〟という装備品をもらうことができる。これは防御力と精神力を爆発的に増やす装飾品。特に精神力を40も増やせるアイテムはなかなかないので、術者タイプのキャラクターにぜひ装備させたい。

第23話が始まる前に、全員のレベルも確認しよう。第23話スタート時には、主力キャラのレベルが最低30はほしいところだ。

昼間は美里たちと一緒に初詣に。たくさんのキャラクターの、正月らしい姿を見ることができるぞ。

龍脈の活性化で真神学園も大変な騒ぎに。しかし犬神が現れ、学園は任せろと心強い一言を口にする。



KEYPERSON

マリア

真神学園における緋勇たちの担任。しかしその正体はルーマニアを故郷にもつ陰の世界の住人だった。その能力やアルカードという名前から推察するに、どうやら吸血鬼のようだ。一族の復権のために、緋勇の血を求めるのだが……。

真神学園高校屋上

勝利条件／マリアを倒せ！

緋勇たちの理解者であったはずのマリアが、ついにその真の姿をさらけだす。強制参加のキャラは緋勇一人で、援軍も一切呼べない。

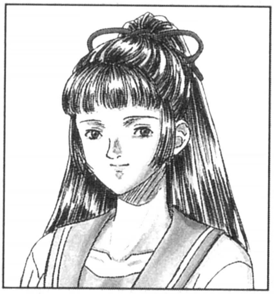
蝙蝠はまだいいのだが、大蝙蝠の攻撃力はかなり高い。背後を襲われるとダメージが大きいので、壁を背に戦いたいところだが、そうなるとマリアの〝闇の翼〟を受けたとき、壁に激突して大ダメージを受ける。

結論からいうと、レベルを上げるのが一番有効な必勝法である。それが面倒なら、〝青葉の笛〟といった複数の敵の状態を悪化させるアイテムを使うしかないだろう。

KEYPERSON

犬神杜人

遠山杏子の所属する3－Bの担任。今までこれといって目立つ出番はなかったが、第22話ではマリアの理解者として、そして同じ陰の世界の住人として登場。はっきりとは描かれていないが、彼の正体は圧倒的な戦闘能力を誇る狼男である。



KEYPERSON

織部雛乃

織部神社の娘で、弓道をたしなむ。高校3年間を通しての小蒔の親友。双子の姉の雪乃と違い、神社や風水に関する知識に詳しい。祖父が日本刀をもった男、柳生宗崇に大けがを負わされるものの、気丈な態度で神社を守ろうとする。

KEYPERSON

柳生宗崇

遂に自ら行動を開始した「凶星の者」。新宿区天龍院高校の生徒らしく、マリアの話によると1997年の秋に東京にやって来たらしい。織部神社と靖国神社をたった一人で襲撃し、龍命の塔を地下から復活させるための鍵を奪いさる。

第23話 咆吼

EPISODE #23

かつて緋勇との戦いに敗れ、昏睡状態に陥っていた者たちが目を覚ます。最後の決戦が迫っているのを、彼らも感じたのである。

真神学園を犬神に任せた緋勇は、京一たちと合流。上野寛永寺に向かう。「凶星の者」柳生宗崇は14人もの剣鬼を従えて緋勇たちを抹殺しようとするが、力を合わせた緋勇たちの前に敗れ去る。しかし龍脈の活性化は、ますます激しくなる一方だった。覚悟を決めた緋勇たちは、寛永寺の中へと足を踏み入れるが……。

壮絶な3つのラストバトル

歴史より取り残されていた遺産、龍命の塔が目を覚まし、龍脈の力が地上にあふれだそうとする。「凶星の者」柳生宗崇は、用意した「龍の器」でそれを手中に収めんとするが、それを阻止しようと緋勇たち「龍脈を守る者」が立ち上がる。果たしてこの熾烈な戦いに勝利し、龍脈の力を手に入れるのは誰なのか……？　この第23話は、『東京魔人学園剣風帖』本編を締めくくるエピソードである。

第23話は、とにかくスタートからひたすら戦闘の連続。しかもどの戦いも今までにないような激しいものばかりである。どんな状況でも油断せず、貪欲に勝利を狙っていこう。

忘れてはいけないのは、途中で入手するであろう幾つかのアイテムである。柳生宗崇から手に入れられる〝天叢雲〟と、渦王須から手に入れられる〝聖杯〟である。〝天叢雲〟を装備するには倒数が120も必要なのでなかなか装備できないと思う。しかし〝聖杯〟は倒数に関係なく、しかも行動力が10も増えるすばらしい装飾品だ。状態が祝福・金剛・孔雀になるのもうれしい。強力なアイテムなので、ぜひ忘れずに装備させたい。

KEYPERSON

柳生宗崇

龍山たちからは「凶星の者」と呼ばれる、緋勇たちの宿敵。その能力ははかりしれず、緋勇の父、弦麻の力をもってしても封印するのが精一杯だった。江戸時代より生きつづけている異能者で、「龍の器」たる渦王須を傀儡とし、世界を地獄に変えようとしていた。天叢雲の使い手。

KEYPERSON

渦王須

近々廃校となる予定の新宿区天龍院高校の生徒。東京に眠る龍の力を継承する「龍の器」の一人で、その戦闘能力は柳生をも上回る。既に心は何か邪悪なモノで閉ざされており、まともに会話することもままならない。柳生が倒れ自由になったあとも、龍の力を手に入れるために緋勇たちを殺そうとする。

上野寛永寺境内

勝利条件／柳生を倒せ！

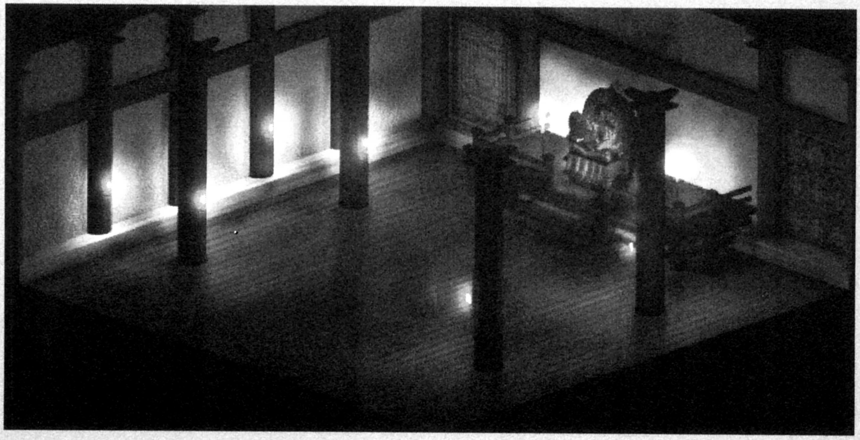
第23話の開始とほぼ同時に、「凶星の者」柳生宗崇との戦いが始まる。強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔の5人。

柳生が護衛として従えているのは、14人もの剣鬼たちである。剣鬼たちはHPと攻撃力がかなり高いが、行動力はそれほど高くない。遠距離から攻撃する技は持っていないので、接敵させなければいいわけだ。剣鬼は遠くにいる間にサッサと倒してしまおう。

柳生の使う技は〝剣掌・鬼剄〟に特に注意したい。彼一人を残すとやたらと動き回るので、倒すのに苦労するだろう。

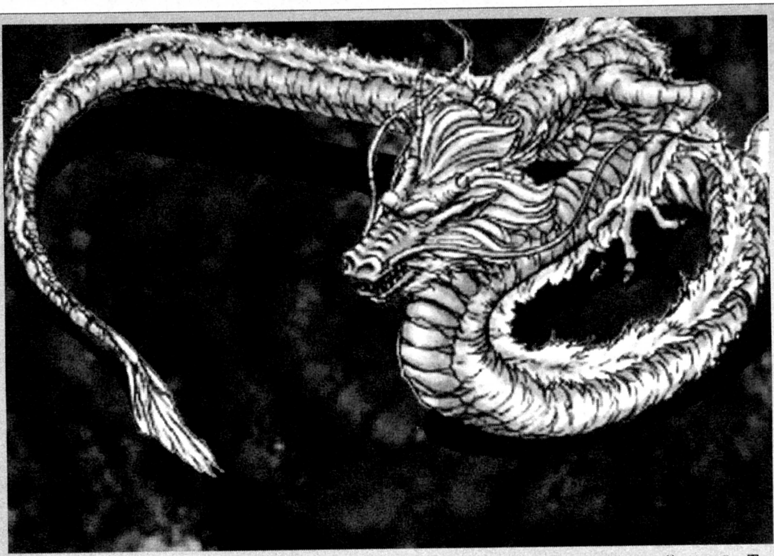
上野寛永寺内

勝利条件／渦王須を倒せ！



柳生宗崇が用意した「龍の器」、渦王須が緋勇たちの前に立ちはだかる。強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔の5人。

鬼は全部で3種類いるが、その中でも遠距離技の〝鬼鳴念〟を使う鬼はタチが悪い。火の属性に弱いので、高見沢やマリィを使って倒したい。しかしこれだけの鬼に囲まれては、無傷で敵を全滅させるのはほぼ不可能。だからここは援軍をうまく中央前面に配置しよう。そして行動力を回復できるアイテムを併用してひたすら連続攻撃。中央を切り崩し、1ターンで渦王須を倒したい。



異空間

勝利条件／宝珠を破壊せよ！

強制参加のキャラは緋勇、京一、美里、醍醐、小蒔の5人。ちょっとわかりにくい勝利条件だが、要するに12体いる敵を全滅させればいいのである。ちなみに、上空にいる渦王須をこちらから攻撃することはできない。

敵はマップの左側に4体、中央に4体、右側に4体いる。最初に配置された場所にいては袋だたきにされ、おまけに上空の渦王須の攻撃を受ける。だから最初は中央の4体を倒しつつマップの右側に移動、左側の4体がこちらを攻撃してくる前に右側の4体を倒す。最後に向こうから寄ってきた左側の4体を倒すというのが美しい。

本編終了後の3つの外伝

C O L U M N

『東京魔人学園剣風帖』の本編は23話でおしまいだが、それらを全てクリアした人は、ご褒美として3つの外伝をプレイすることができる。

外伝1「秘剣行」は緋勇の悪友、蓬莱寺京一が、外伝2「血脈」は3－B担任の犬神杜人が主人公となる。違うキャラクターの視点から見た真神学園というのも、なかなか面白いものだ。

最後のエピソードとなる最終話「櫻之杜」では再び緋勇が主人公となり、真神学園高校の卒業式と、その後のキャラクターたちのことが語られている。

これらの外伝は、外伝1→外伝2→最終話と、上から順番にプレイする形式を取っている。

外伝1も外伝2も、感情入力というスタイルは一切取っていない。プレイヤーが行うのはあくまで行動の選択のみ。小説を読む感覚で、サクサクとストーリーが展開する。

戦闘ももちろん用意されている。使えるキャラクターや装備などは完全に固定されていて、本編では緋勇たちの前から姿を消し、そのまま登場しなくなった帯脇斬己などが敵として登場する。外伝2では犬神杜人を戦闘で使用できるぞ。

外伝では、本編ではわからなかったゲームの外がよく見える。戦闘もしっかり行われ、普段は使えない犬神が使えるのもうれしい。

外伝1……秘剣行……

EPILOGUE #1

京一、主人公として登場!

外伝1の主人公は真神最強の剣士、蓬莱寺京一。第18話「餓狼」では語られなかった、彼の失踪時の物語が明らかになる。このエピソードでは、意外と謎の多い京一の少年時代や、その師匠についても触れられる興味深い話になっている。

八剣右近に敗れ、品川方面でくすぶっていた京一は、ちょっとしたきっかけで那雲摩紀という娘と出会う。彼女の家は小料理屋をやっているが、どうやら父親は失踪してしまったらしく、今は彼女と彼女の弟、明だけで店をまかなっているようだ。特にすることもない京一はそのまま摩紀の家に居候となり、店を手伝うことになるのだが……。

摩紀の店の権利書を狙うチンピラとの戦いの中、京一は〝剣掌・鬼剄〟を習得する。その後那雲姉弟がどうなったかはわからないが、第21話での京一の話をよく聞くと、どうやら京一は那雲の家に出入りを続けているようである。

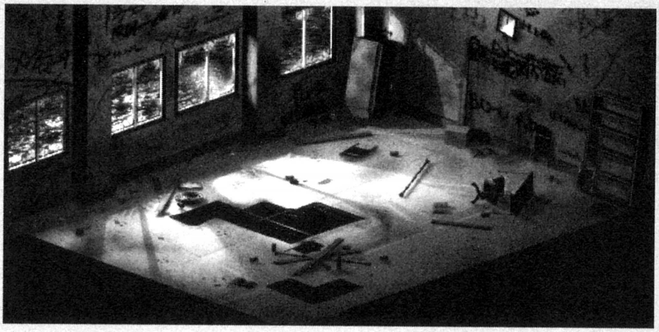
KEYPERSON

那雲明

京一が居候する那雲家の長男。元気盛りな少年で、八剣に負けてフヌケになってしまった京一を叱咤する。さらわれた姉を助けようとする、明のまっすぐな姿を見て、京一は……。

品川区 廃屋

勝利条件/全ての敵を倒せ!



チンピラにさらわれてしまった摩紀を助けるため、京一が剣を抜く。強制参加のキャラは京一のみ。

キミがどのように遊んでいたかにかかわらず、この戦闘に参加する京一は常にレベル20である。使用できるアイテムは一切ない。敵を倒したときHP回復アイテムを拾うことがあるので、ケガはそれを使って治そう。京一のレベルが25になると〝剣掌・鬼剄〟を習得できるぞ。

陰に生きる男、犬神杜人

外伝2の主人公は真神学園3－B担任、犬神杜人。第22話の中で、彼が人ならざる者であることが語られていたが、このエピソードでは彼の視点から見た緋勇たち人間の行動が描かれている。

犬神は遠い昔、ある女性と一つの約束をした。それは、真神学園の旧校舎の底に眠るものが誰の目にも触れぬよう、監視することである。犬神はその約束を忠実に守りつづけたが、約束以外のことに興味はないらしく、人とも深く関わらずひっそりと暮らしていた。しかしそんな彼が、心を動かされるような生徒が転校してきた。緋勇が転校してきたことで、学園は騒然となる。危なげな戦いを重ねる緋勇を見守る犬神。犬神は心配するものの、やはり積極的な干渉は行わない。しかしそこにルポライターの天野絵莉が関わることで、事態はさらにややこしい展開を迎える。 人間ではない犬神の、ちょっと人間らしい物語である。

外伝2 血脈

EPILOGUE #2

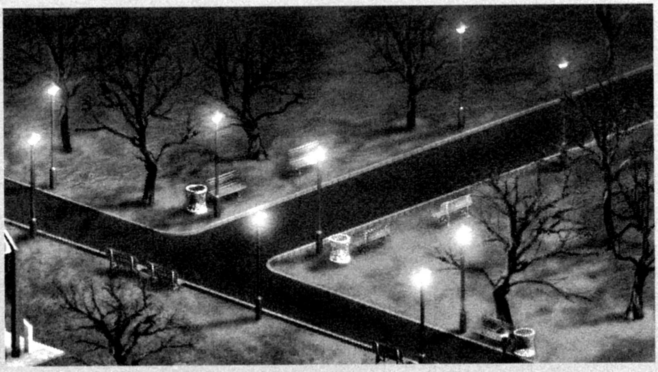
KEYPERSON

天野絵莉

外伝2の中心人物は、ルポライターの天野絵莉。偶然犬神の超人的な力を知ってしまった彼女は、犬神に接触を試みるが……。人間嫌いの犬神と、彼女のやりとりに注目。

新宿区 中央公園

勝利条件／全ての敵を倒せ！



新宿区中央公園で、八俣大蛇に精神を支配された帯脇斬己と戦う。強制参加のキャラは犬神杜人のみ。

実際に自分で使ってみるとよくわかるのだが、犬神は馬鹿馬鹿しくなるくらい強力なキャラクターだ。レベルは52で、最大行動力は77というから驚きだ。はっきりいって帯脇では話にならない。

確かに彼ならば、真神学園旧校舎の管理人が勤まるだろうと納得してしまう。

最終話……櫻之杜

EPILOGUE

緋勇たちの旅立ち

九角天童、柳生宗崇、そして、渦王須……多くの敵と戦い、死線をくぐり抜けてきた緋勇と緋勇の仲間たちは生き残った。戦いの中で失ったものも多かったが、その結果手に入れたものの価値は計り知れない。緋勇たちが守った東京と、そしてこの真神学園で、これからもたくさんの人々が生活し、さまざまな物語を紡いでいくのである。しばらくは耳にすることのないであろう学園の校歌を歌いながら、今、緋勇たちは真神学園高校を卒業する。

最終話では、緋勇や京一、美里たち真神学園の生徒が、これからどんな道を歩むのかが語られる。真神学園の校歌を耳にしながら、この1年を振り返ろう。

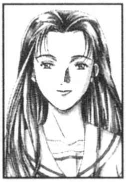
KEYPERSON

蓬　莱　寺　京　一

学園最強の剣士は、卒業後中国に渡るとのこと。剣の修行が目的だそうだが、彼は中国語がしゃべれるのだろうか？　しかし彼のことだから、ムリヤリ何とかしてしまうのだろう。

KEYPERSON

美　里　葵



美里は進学するそうだ。龍脈の騒ぎは一段落ついたものの、彼女が菩薩眼の娘であることには違いがない。これからもさまざまな困難が、彼女を待っていると予想される。

KEYPERSON

醍　醐　雄　矢

醍醐の就職先は、何と某プロレス団体！　彼らしいといえば彼らしいのだが、かなり思い切った就職といえる。ちょっと驚きだ。彼の試合をテレビで観戦できる日も近いかも？

KEYPERSON

桜　井　小　蒔

彼女の進路については、はっきりしたことがわからない。まあ明るくて要領のいい彼女のことだから、どこに行っても楽しく生活できるだろう。その後の醍醐との関係も気になる。

KEYPERSON

遠　野　杏　子

彼女は彼女の夢を叶えるべく、報道方面の勉強をしていくのだろう。彼女は天野のような一流の記者になれるのだろうか？　きっと卒業後も、緋勇たちに迷惑をかけるに違いない。

裏密ミサもまた、真神学園を卒業する。彼女はこれからどんな道を歩むのだろうか。彼女なら、今すぐにでも占い師としてやっていけそうだが。

表の見方

アイテムはキャラクターが装備するための“装備品”と、キャラクターは装備せず、戦闘中使用することで効果を発揮する“道具”の2種類がある。

さらに“装備品”は、誰でも装備できる“装飾品”と、特定のキャラクターしか装備できない“武器”に分けることができる。

●攻撃力（防御力・行動力・精神力）
・“装備品”にのみ存在する項目。
装備することで得られる攻撃力（防御力・行動力・精神力）。
マイナスの場合、攻撃力が低下することを意味する。

●属性
そのアイテムが何であるかによって、3種類の意味がある。
・“装飾品”の場合、装備することでキャラクターが耐えやすくなる属性。
・“武器”の場合、装備することで攻撃時に得られる属性。
・“道具”の場合、その道具を使用した時に現れる効果がどの属性に該当するかを表している。

●倒数
・“装備品”にのみ存在する項目。
装備するために倒さなければならない敵の数。

●値段
如月骨董品店で購入した時の値段。売却した場合、その半額を得ることができる。売却したアイテムは、如月骨董品店で購入することができるようになる。

●備考
その他のデータ。“初期非売品”と書かれていた場合、ゲームスタート時にそのアイテムは如月骨董品店では購入できない。“初期非売品”は原則としてイベントや戦闘で得るしかない。

●対象
・“道具”にのみ存在する項目。
味方に使う物なのか、敵に使う物なのかを表している。

●効果力
・“道具”にのみ存在する項目。
使用した際の影響力を表している。基本的に数値が高い方が効果も大きい。

装備データ

日本刀

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
樫の木刀	10	0	0	0	—	0	500	
鞍馬の木刀	24	0	0	0	—	0	3800	
無銘の刀	40	0	0	0	—	0	8500	初期非売品。
大和守安定	60	0	1	0	—	0	38000	
髭切丸	76	-20	-1	6	闇	0	55000	初期非売品。
鬼丸国綱	52	0	0	0	闇	0	46000	初期非売品。
水龍刀	130	0	2	0	水	0	70000	初期非売品。
数珠丸恒次	102	0	1	0	光	0	105000	
本庄正宗	132	0	3	0	—	0	150000	初期非売品。
童子切安綱	140	16	1	0	—	10	195000	初期非売品。
小烏丸	148	0	3	0	—	25	240000	
丙子椒林	162	0	0	2	乱闇	32	280000	初期非売品。
勢州村正	128	-40	-12	4	吸	0	15000	初期非売品。
クトネシリカ	184	0	5	8	暗凍	56	350000	
七支刀	198	30	2	0	乱麻	75	460000	初期非売品。
伏姫の刀	204	0	4	8	乱	100	485000	状態が祝福になる。初期非売品。
天叢雲	210	20	6	10	毒	120	500000	初期非売品。
阿修羅	242	70	10	0	気光	200	648000	初期非売品。

弓矢

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
白真弓	14	0	0	0	—	0	1000	
梓弓	32	0	0	0	光	0	5000	
蟇目の弓	46	0	1	0	光	0	14800	

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
破魔弓	60	0	0	0	—	0	30000	初期非売品。
丹塗りの弓	76	4	1	2	—	0	48000	
板額の弓	104	6	0	0	—	5	100000	初期非売品。
陰陽の弓	54	0	1	0	魅	10	180000	初期非売品。
与一の弓	124	0	2	6	—	15	225000	初期非売品。
花栄の弓	146	0	3	4	—	20	280000	
火遠理命	160	16	2	8	気火	40	333000	初期非売品。
伏姫の弓	168	0	5	12	気光	60	375000	状態が祝福になる。初期非売品。
天之麻迦古の弓	192	0	6	10	気光	80	500000	技の射程が十1になる。初期非売品。

青龍刀

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
太平刀	72	20	5	0	—	0	10000	初期非売品。
尚方剣	120	0	0	0	吸	0	30000	
関勝の大刀	136	8	1	0	—	0	55000	初期非売品。
伍子胥の剣	164	- 32	- 3	0	呪闇	0	80000	
獅子咬剣	160	0	0	8	—	0	120000	
二郎刀	176	16	1	0	—	0	148000	初期非売品。
伏姫の太刀	140	24	3	6	光	5	245000	状態が祝福になる。初期非売品。
斬妖剣	190	0	1	20	気光	14	320000	初期非売品。
斬仙飛刀	202	0	2	0	気光	20	388000	初期非売品。
七星剣	230	20	3	6	光雷火	25	480000	初期非売品。

薙刀

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
白柄の薙刀	40	0	0	0	—	0	12000	
筑紫	64	12	0	0	—	0	38000	
義貞	120	0	2	4	—	5	228000	
弁慶	184	50	- 3	0	—	12	360000	状態が羅刹になる。初期非売品。
但州法城寺	122	0	0	0	—	0	188000	初期非売品。
亀次	100	0	1	0	—	5	142000	初期非売品。
蛭巻柄の薙刀	112	0	- 5	0	—	0	72000	
関公眉尖刀	160	10	2	2	—	15	313000	初期非売品。
鬼武	140	0	0	0	—	10	275000	初期非売品。
経津主	204	0	4	0	—	20	482000	初期非売品。

槍

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
素槍	30	0	0	0	—	0	5000	
宝蔵院	44	0	1	0	—	0	9800	初期非売品。
赤穂浪士の槍	58	0	0	0	乱	0	16500	
源右衛門の槍	74	0	0	0	呪	0	32000	初期非売品。
日本号の槍	90	0	1	0	—	0	72500	
上泉伊勢守の槍	112	20	2	0	—	0	115000	初期非売品。
ゲイボルグ	128	0	2	0	毒	5	188000	初期非売品。
聖ゲオルギウス	144	10	4	0	気光	12	265000	初期非売品。
毘沙門天の槍	168	16	2	16	乱気	20	312000	
グングニール	204	0	4	0	気光雷	30	575000	初期非売品。

西洋剣

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
ジャックナイフ	36	0	0	0	毒	0	500	初期非売品。
獅子心王の剣	112	0	0	2	—	0	20000	初期非売品。
デュランダル	128	0	0	0	—	0	50000	
魂の剣	162	0	1	0	気	66	100000	初期非売品。
不敗の剣	110	0	3	0	—	0	130000	状態が祝福になる。初期非売品。
カラドボルグ	144	0	2	2	—	0	180000	
伏姫の剣	156	16	3	4	—	0	228000	状態が祝福になる。初期非売品。
黒の剣	174	24	0	- 6	吸	10	250000	初期非売品。
バルムンク	192	- 10	3	0	—	15	380000	初期非売品。
エクスカリバー	226	20	6	20	気光	30	450000	技が吹飛2になる。初期非売品。

扇

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
孔雀扇	140	0	0	0	—	0	18000	
鉄扇	124	0	0	0	毒	0	30000	
白羽扇	130	0	1	12	—	0	52000	初期非売品。
静扇	100	30	2	0	魅	0	105000	
晴明扇	150	0	2	2	毒闇光	0	210000	初期非売品。
芭蕉扇	188	0	3	6	—	5	320000	技が吹飛2になる。初期非売品。
五火七禽扇	204	0	4	14	呪火	10	400000	初期非売品。
五火神焔扇	230	0	6	30	雷凍水火	25	420000	技が吹飛2になる。初期非売品。

ムチ

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
皮の鞭	32	0	0	0	—	0	6000	
魅惑の鞭	56	0	0	0	魅	0	18000	
薔薇の鞭	64	0	0	0	麻	0	43000	
一眼房の鞭	170	8	1	2	—	10	296600	
九龍の鞭	216	0	0	12	火	25	380000	初期非売品。
法鞭	152	0	0	0	光	5	218000	初期非売品。
夜刀	128	0	0	0	乱	8	132000	初期非売品。
縛妖索	182	0	3	10	—	25	268000	初期非売品。
多節鞭	104	30	- 3	0	—	0	82000	
鎖の鞭	86	0	- 2	0	—	0	50000	

手甲

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
燕青甲	64	12	0	0	—	0	25800	
武松甲	80	4	1	0	—	10	42000	
魯智深甲	98	12	1	0	—	15	78000	
鷲ノ巣甲	134	0	2	0	—	20	160000	技が吹飛2になる。初期非売品。
忍び甲輪	152	0	3	0	—	30	212000	初期非売品。
メリケンサック	8	0	0	0	—	0	800	
リストバンド	4	0	0	0	—	0	480	
オリハルコン	164	20	3	0	光雷	40	300000	初期非売品。
ヒヒイロカネ	184	0	4	0	気	50	360000	

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
宿禰甲	210	24	4	10	—	60	420000	初期非売品。
黄龍甲	240	0	8	0	—	100	620000	状態が祝福・金剛・孔雀になる。初期非売品。
四神甲	230	0	6	0	—	80	548000	状態が金剛・羅刹になる。初期非売品。
春日甲	36	0	0	0	—	0	7800	
篠甲	50	0	0	0	—	0	16000	

銃

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
轟天雷	136	0	0	0	雷	5	180000	初期非売品。
PKブラスター	64	0	0	0	—	0	30000	初期非売品。
青龍	204	0	4	20	—	25	580000	技の射程が+1になる。初期非売品。
ビリー	156	0	1	0	—	10	255000	初期非売品。
ジェーン	170	0	2	0	魅	15	320000	初期非売品。
ナポレオン	180	0	3	0	—	20	400000	初期非売品。
五雷神機	124	0	-1	0	—	0	142000	
エル・コンドル	180	20	0	10	—	25	458000	初期非売品。
ドレイク	104	0	0	4	—	5	99900	初期非売品。
六道輪廻	88	0	0	0	—	0	52000	

忍び刀

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
黒脛巾	46	0	0	0	—	0	12000	初期非売品。
風魔	70	0	0	0	—	0	36500	
段蔵	76	0	1	0	—	0	52000	
左助	84	10	0	0	—	0	78000	初期非売品。
才蔵	112	0	2	0	—	5	112000	初期非売品。
我来也	136	12	2	0	火	10	168000	初期非売品。
半蔵	158	20	3	0	—	12	258000	
万川集海	176	0	3	16	—	15	325000	初期非売品。
玄武	202	32	6	24	水	24	458000	初期非売品。

杖

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
葛葉	0	0	0	52	—	0	30000	初期非売品。
天竺	0	0	0	64	—	0	65000	初期非売品。
道賢	0	0	-1	76	光	0	125000	状態が祝福になる。
小角	0	-12	0	86	呪	3	188000	初期非売品。
道満	0	8	1	100	呪毒	6	298000	初期非売品。
晴明	0	24	2	110	—	9	348000	状態が祝福になる。初期非売品。
鬼一	0	52	3	122	—	13	420000	初期非売品。

鈴

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
朱雀	96	36	5	102	火	25	520000	初期非売品。
法鈴	0	0	0	50	光	5	200000	
果心居士	0	0	0	62	乱	7	260000	初期非売品。
金剛鈴	0	40	2	72	気光	10	312000	状態が金剛になる。初期非売品。
静御前	0	0	0	78	眠	12	350000	初期非売品。

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
天宇受売	0	0	0	90	魅	15	428000	初期非売品。
鬼鈴	0	0	-2	42	—	0	180000	属性・吸呪を反射する。
鰐口鈴	0	0	0	8	—	0	12000	
白塗の鈴	0	0	0	18	—	0	31000	
神鈴神楽	0	0	0	32	—	0	85000	

バット

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
木製バット	52	0	0	0	—	0	3000	
金属バット	78	0	0	0	—	0	5400	
無銘のバット	84	24	0	8	—	0	120000	初期非売品。
ワンダーボーイ	144	46	3	12	雷	15	380000	初期非売品。
カラバット	6	0	1	0	—	0	120	
スパイクバット	104	-60	-3	0	—	0	39800	
物干し竿バット	42	0	0	0	—	0	185000	技の射程が+1になる。初期非売品。
英雄養成バット	24	52	-3	0	—	0	2800	初期非売品。
スターバット	196	0	5	0	—	25	550000	初期非売品。
黒崎商店バット	-4	-8	2	0	—	0	380	初期非売品。

シューズ

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
ペレシューズ	166	0	3	0	—	0	390000	初期非売品。
ジーコシューズ	194	0	2	0	—	0	288000	初期非売品。
黒崎商店の靴	-4	-10	-2	0	—	0	380	経験値が2倍になる。初期非売品。
ニケの靴	104	0	3	0	—	0	32800	
伏姫の靴	210	0	3	20	光	15	580000	状態が金剛になる。初期非売品。
Jシューズ	132	0	1	0	—	0	68000	
9本刃スパイク	140	0	1	0	—	0	120000	自分の吹飛がなくなる。
ナイスシューズ	148	0	0	0	—	0	100000	
PKシューズ	170	0	0	20	—	0	180000	
ヘルメスの靴	200	0	5	10	—	5	430000	初期非売品。
幸魂の靴	224	20	2	0	—	10	485000	状態が祝福になる。初期非売品。

リボン

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
赤いリボン	20	0	0	4	—	0	2000	
橙のリボン	34	10	0	12	—	0	12000	
黄のリボン	44	0	0	4	—	0	38000	
緑のリボン	12	0	0	24	—	0	40000	
青のリボン	70	0	0	40	—	0	98000	
藍のリボン	120	0	0	0	—	0	120000	状態が羅刹になる。初期非売品。
紫のリボン	24	0	0	60	—	0	260000	初期非売品。
絹のリボン	50	0	5	50	—	0	382000	初期非売品。
黒崎商店リボン	-4	-8	2	-4	—	0	380	初期非売品。
虹のリボン	150	0	5	80	—	0	560000	状態が祝福・金剛・孔雀になる。初期非売品。

花札

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
花鳥風月	0	0	2	40	—	0	120000	
第六天	0	0	0	90	呪	0	480000	アイテム入手率が上がる。初期非売品。
華・国定	0	0	0	70	—	0	290000	倒した敵の獲得金が2倍になる。初期非売品。
越後呪歌	0	0	-2	50	呪	0	150000	初期非売品。

帯

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
茶帯	0	0	1	0	—	0	1800	
黒帯	16	16	0	0	—	0	5800	
風林火山	84	44	2	4	—	5	280000	
伏姫の帯	136	76	4	10	光	10	400000	状態が祝福になる。初期非売品。
天手力男神	250	0	0	0	—	25	528000	状態が羅刹になる。初期非売品。
神籬の帯	152	92	0	0	—	0	620000	初期非売品。
荒魂の帯	48	28	0	0	—	0	98000	状態が孔雀になる。初期非売品。
奇魂の帯	70	50	0	0	光	0	120000	
建御名方神	0	130	0	0	—	25	518000	状態が金剛になる。初期非売品。
意美豆怒の帯	108	48	3	0	—	15	365000	初期非売品。

白衣

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
天使の白衣	0	44	0	32	—	0	162000	状態が祝福になる。
ピンクの白衣	0	36	0	20	—	0	31800	
ナイチンゲール	0	68	0	4	—	0	229900	状態が孔雀になる。初期非売品。
ナースの白衣	0	12	0	6	—	0	18800	初期非売品。
レースの白衣	0	24	2	20	—	0	24000	
伏姫の白衣	0	82	3	60	—	0	398000	状態が祝福になる。初期非売品。
天女の白衣	0	28	8	0	—	0	142000	
エッチな白衣	0	12	0	0	魅	0	58000	初期非売品。
弟橘の白衣	0	68	-4	36	呪	0	272000	初期非売品。
聖母の白衣	0	112	2	0	—	0	520000	初期非売品。

指輪

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
緑玉髄の指輪	0	0	0	14	—	0	248000	属性・魅乱眠麻を反射。
黒曜石の指輪	0	0	1	10	—	0	66600	属性・光を反射。初期非売品。
紫光石の指輪	0	0	0	12	—	0	82000	状態が祝福になる。
血石の指輪	0	0	1	10	—	0	12000	状態が羅刹になる。
紅玉の指輪	0	0	2	16	火	0	92800	初期非売品。
青玉の指輪	0	0	1	14	—	0	120000	アイテム入手率が上がる。初期非売品。
琥珀の指輪	0	0	0	6	雷	0	54800	初期非売品。
藍玉の指輪	0	0	2	10	水	0	62000	初期非売品。
翠玉の指輪	0	0	0	20	石	0	168000	属性・石を反射する。初期非売品。
天金石の指輪	0	0	0	14	—	0	100000	クリティカル率が2倍になる。初期非売品。
ソロモンの指輪	0	0	3	22	—	10	248000	経験値が2倍になる。
紅石英の指輪	0	0	0	24	—	0	320000	属性・吸呪を反射する。初期非売品。
菫青石の指輪	0	0	0	6	—	0	48000	属性・魅乱を反射する。初期非売品。

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
鷹眼石の指輪	0	0	-1	18	—	0	180000	技の射程が+1になる。初期非売品。
伏姫の指輪	0	0	6	28	—	0	492000	属性・吸毒石麻眠乱魅暗呪を反射する。初期非売品。
ドラウプニル	0	-16	-2	12	—	0	628000	倒した敵の獲得金が2倍になる。初期非売品。

足甲

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
白虎	216	104	4	20	凍	60	580000	初期非売品。
鐘馗	164	0	0	0	—	40	368000	状態が羅刹になる。初期非売品。
大羅仙	180	0	0	0	—	50	450000	クリティカル率が2倍になる。初期非売品。
革の足甲	16	4	0	0	—	0	3800	
鋼の足甲	24	20	-2	0	—	0	13800	
編み上げブーツ	52	10	0	0	—	0	59800	
安全ブーツ	0	50	-5	0	—	0	32000	
蹶速	116	0	3	0	—	20	186000	初期非売品。
宿禰	142	22	0	10	—	30	280000	初期非売品。
挂甲足纏	84	16	0	0	—	10	98000	

装飾品

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
比売符	0	0	0	3	水	0	25000	初期非売品。
護摩符	0	0	0	2	闇	0	25000	
火伏符	0	0	0	6	火	0	25000	初期非売品。
追儺の面	0	0	0	0	0	0	48000	状態が孔雀になる。
五龍符	0	0	0	6	雷凍水火	0	510000	初期非売品。
蓬莱符	0	0	2	20	水	0	45000	初期非売品。
桃園符	0	0	0	6	呪	0	38000	
北斗符	0	30	0	0	—	0	60000	初期非売品。
八尺瓊曲玉	0	0	0	24	暗魅乱眠麻石毒 闇光雷凍水火	0	640000	初期非売品。
八咫鏡	0	80	0	0	吸呪暗魅乱眠麻 石毒	0	628000	属性・吸毒石麻眠乱魅暗呪を反射する。初期非売品。
金剛琢	0	0	0	0	—	0	152000	アイテム入手率が上がる。初期非売品。
後天袋	0	0	0	0	—	0	500000	倒した敵の獲得金が2倍になる。初期非売品。
五雷牌	10	20	0	0	雷	0	32000	初期非売品。
サインボール	2	24	2	2	—	0	300	初期非売品。
コスモロボ	2	2	3	6	—	0	480	状態が羅刹になる。初期非売品。
さやかのCD	0	0	1	12	—	0	1200	状態を祝福にする。初期非売品。
さやかの生写真	0	0	3	16	—	0	5000	初期非売品。
羅盤	0	0	0	0	気闇	0	288000	
魯班尺	0	0	0	0	—	0	220000	技の射程が+1になる。
八卦牌	0	0	0	0	—	0	380000	状態が祝福になる。初期非売品。
草人形	0	0	0	0	—	0	38000	HPが0になったときHPを全回復して壊れる。
陰陽石	0	0	0	14	魅	0	62000	初期非売品。
反魂咒符	0	0	0	0	—	0	24800	HPが0になったときHPの25%を回復して壊れる。
張天師符	0	0	0	4	毒	0	22800	初期非売品。
指南車	0	0	0	0	—	0	298000	技が吹飛2になる。
八卦紫寿仙衣	0	60	0	0	光雷	0	333000	
狼髑髏	0	0	0	0	呪魅乱	0	164000	

名前	攻撃力	防御力	行動力	精神力	属性	倒数	値段	備考
パレンケの仮面	0	20	0	0	石	0	110000	初期非売品。
運命の髑髏	0	0	0	0	吸光	0	195000	初期非売品。
金箆	0	0	0	8	闇	0	38000	初期非売品。
魔鏡	0	0	0	0	吸呪	0	294000	属性・吸呪を反射する。初期非売品。
打手の小槌	0	0	0	0	—	0	588000	経験値が2倍になる。初期非売品。
ネクロノミコン	0	0	0	30	光	0	248000	属性・光を反射する。初期非売品。
処女の鏡	0	0	0	0	魅乱眠麻	0	324000	属性・魅乱眠麻を反射する。初期非売品。
聖杯	0	0	10	0	—	0	580000	状態を祝福・金剛・孔雀にする。初期非売品。
醒酒氈	0	0	0	0	乱麻	0	80000	初期非売品。
注連縄	0	0	0	0	呪闇	0	82000	初期非売品。
鏡の楯	0	30	0	0	石	0	120000	属性・石を反射する。初期非売品。
遮光器土偶	0	0	0	0	吸暗石	0	129000	初期非売品。
金霞冠	0	40	0	12	闇	0	276000	初期非売品。
念珠	0	0	0	20	気	0	69000	初期非売品。
三角縁神獣鏡	0	0	0	0	魅乱	0	176000	初期非売品。
創世記	0	0	0	60	—	0	380000	初期非売品。
Hな雑誌	0	0	1	14	魅眠	0	3800	初期非売品。
開天珠	0	0	0	0	—	0	328000	技が弱点無効になる。
胎蔵界曼荼羅	0	0	0	90	呪闇	0	555000	状態が祝福になる。初期非売品。
金剛界曼荼羅	0	70	0	30	呪闇	0	622000	初期非売品。
独鈷杵	30	0	0	10	呪暗魅乱眠麻石毒	0	465000	初期非売品。
羯磨	0	0	0	8	呪	0	32000	初期非売品。
風火輪	0	0	6	0	—	0	480000	初期非売品。
饕餮の像	0	0	0	12	呪石	0	92000	
印篭	0	0	0	20	—	0	100000	初期非売品。
養成ギプス	-108	-108	-10	0	—	0	300	経験値が2倍になる。初期非売品。
週刊誌	0	0	0	0	魅眠	0	2200	初期非売品。
天之羽衣	0	44	4	10	雷火	0	360000	初期非売品。
エメラルド板	0	0	0	50	—	0	210000	初期非売品。
白蓮花	0	64	0	0	—	0	188000	初期非売品。
十戒	0	0	0	70	—	0	328000	初期非売品。
叡者の石	0	40	0	40	光	0	350000	初期非売品。
遁甲盤	60	0	2	0	—	0	348000	クリティカル率が2倍になる。
ファティマの手	0	0	0	20	呪魅乱石	0	428000	
銀のロケット	0	0	0	0	—	0	1980	経験値が2倍になる。初期非売品。
狼の紋章	40	40	15	16	—	0	128000	状態が祝福になる。初期非売品。
降魔杵	0	0	0	0	—	0	285000	技が吹飛でなくなる。

道具データ

名前	対象	属性	効果力	価格	備考
牛黄丹	味方用	回	30	200	HPが回復する。
地息丹	味方用	回	80	2000	HPが回復する。
太清神丹	味方用	回	999	5000	HPが完全に回復する。
ハンバーガー	味方用	回	20	120	HPが回復する。初期非売品。
照焼きバーガー	味方用	回	30	240	HPが回復する。初期非売品。

名前	対象	属性	効果力	価格	備考
知能パン	味方用	回	35	120	HPが回復する。初期非売品。
あんパン	味方用	回	25	100	HPが回復する。初期非売品。
クリームパン	味方用	回	40	80	HPが回復する。初期非売品。
チーズピザ	味方用	回	30	200	HPが回復する。初期非売品。
和風ピザ	味方用	回	80	260	HPが回復する。初期非売品。
シーフードピザ	味方用	回	40	300	HPが回復する。初期非売品。
やきそばパン	味方用	回	40	100	HPが回復する。初期非売品。
舞子のドリンク	味方用	—	2	2000	行動力の最大値が2増える。初期非売品。
栄養ドリンク	味方用	—	10	3000	行動力が回復する。初期非売品。
栄養ドリンクG	味方用	—	25	8000	行動力が回復する。初期非売品。
地鶏まん	味方用	回	2	500	HPの最大値が増える。初期非売品。
カレーまん	味方用	回	30	100	HPが回復する。初期非売品。
玉家の茶碗蒸し	味方用	回	50	500	HPが回復する。
小蒔のガム	味方用	—	3	5000	行動力の最大値が3増える。初期非売品。
バブルガム	味方用	—	10	80	行動力が回復する。初期非売品。
たい焼き	味方用	回	10	60	HPの最大値が10増える。初期非売品。
手づくり弁当	味方用	回	20	10000	HPの最大値が20増える。初期非売品。
月草	味方用	—	99	30000	行動力が完全に回復する。複数に効果あり。初期非売品。
妖精の鱗粉	味方用	回	999	12800	HPが完全に回復する。複数の味方に効果あり。
コンビニ弁当	味方用	回	80	4800	HPが回復する。初期非売品。
七草粥	味方用	回	999	1280	HPが完全に回復する。初期非売品。
屠蘇	味方用	—	30	3800	行動力が回復する。初期非売品。
みかんジュース	味方用	—	10	120	行動力が回復する。初期非売品。
りんごジュース	味方用	—	12	120	行動力が回復する。初期非売品。
ぶどうジュース	味方用	—	14	120	行動力が回復する。初期非売品。
野菜ジュース	味方用	—	16	160	行動力が回復する。初期非売品。
ポテトチップス	味方用	回	25	120	HPが回復する。初期非売品。
ポップコーン	味方用	回	20	100	HPが回復する。初期非売品。
綿飴	味方用	回	20	100	HPが回復する。初期非売品。
りんご飴	味方用	回	30	400	HPが回復する。初期非売品。
生八つ橋	味方用	回	120	2000	HPが回復する。初期非売品。
恵比須の霊水	味方用	—	1	1000	レベルが1増える。初期非売品。
弁財天の霊水	味方用	—	1	1000	行動力の最大値が1増える。初期非売品。
毘沙門天の霊水	味方用	—	1	1000	攻撃力の最大値が1増える。初期非売品。
大黒天の霊水	味方用	—	1	1000	防御力の最大値が1増える。初期非売品。
福禄寿の霊水	味方用	—	5	1000	HPの最大値が5増える。初期非売品。
寿老人の霊水	味方用	—	1	1000	精神力の最大値が1増える。初期非売品。
布袋の霊水	味方用	—	1	1000	能力値のどれかの最大値が1増える。初期非売品。
恵比須の神水	味方用	—	2	2000	レベルが2増える。初期非売品。
弁財天の神水	味方用	—	5	2000	行動力の最大値が5増える。初期非売品。
毘沙門天の神水	味方用	—	5	2000	攻撃力の最大値が5増える。初期非売品。
大黒天の神水	味方用	—	5	2000	防御力の最大値が5増える。初期非売品。
福禄寿の神水	味方用	—	10	2000	HPの最大値が10増える。初期非売品。
寿老人の神水	味方用	—	5	2000	行動力の最大値が5増える。初期非売品。
布袋の神水	味方用	—	3	2000	能力値のどれかの最大値が3増える。初期非売品。
麝香丸	味方用	毒	0	300	毒を回復する。複数の味方に効果あり。
犀角丸	味方用	麻	0	300	麻痺を回復する。
灌頂の水	味方用	石	0	300	石化を回復する。

名前	対象	属性	効果力	価格	備考
磬木	味方用	眠	0	300	睡眠を回復する。
ピコ2ハンマー	味方用	乱	0	300	混乱を回復する。
太極図	味方用	魅	0	300	魅了を回復する。
八咫鴉の羽	味方用	暗	0	300	暗闇を回復する。
大麻	味方用	呪	0	300	呪詛を回復する。
里見の笛	味方用	呪	0	1000	呪詛を回復する。複数の味方に効果あり。
少彦の酒	味方用	状	0	3000	毒・麻痺・石化・睡眠・混乱・魅了・暗闇・呪詛を回復する。
法螺	味方用	状	0	6000	毒・麻痺・石化・睡眠・混乱・魅了・暗闇・呪詛を回復する。複数に効果あり。
蟠桃	味方用	祝	0	500	状態が祝福になる。
賢者の石	味方用	祝	0	3000	状態が祝福になる。複数の味方に効果あり。
般若湯	味方用	羅	0	500	状態が羅刹になる。
神便鬼毒酒	味方用	金	0	500	状態が金剛になる。
人魚の膏油	味方用	孔	0	500	状態が孔雀になる。
麻沸散	攻撃用	麻	10	800	敵の状態を麻痺にする。初期非売品。
幌金縄	攻撃用	麻	30	4500	敵の状態を麻痺にする。複数の敵に効果あり。初期非売品。
白面猿猴	攻撃用	魅	10	800	敵の状態を魅了にする。初期非売品。
枯野の琴	攻撃用	魅	30	2500	敵の状態を魅了にする。複数の敵に効果あり。初期非売品。
殺生石	攻撃用	毒	10	400	敵の状態を毒にする。初期非売品。
蜈蜂袋	攻撃用	毒	30	2000	敵の状態を毒にする。複数の敵に効果あり。初期非売品。
栄光の手	攻撃用	眠	10	200	敵の状態を睡眠にする。初期非売品。
蝉丸の琵琶	攻撃用	眠	30	1500	敵の状態を睡眠にする。複数の敵に効果あり。初期非売品。
太陽針	攻撃用	暗	10	400	敵の状態を暗闇にする。初期非売品。
定海珠	攻撃用	暗	30	2000	敵の状態を暗闇にする。複数の敵に効果あり。初期非売品。
玉手箱	攻撃用	呪	10	2000	敵の状態を呪詛にする。初期非売品。
青葉の笛	攻撃用	呪	30	5000	敵の状態を呪詛にする。複数の敵に効果あり。初期非売品。
七宝金蓮	攻撃用	石	10	1000	敵の状態を石化にする。初期非売品。
混元傘	攻撃用	乱	30	2500	敵の状態を混乱にする。複数の敵に効果あり。初期非売品。
金磚	攻撃用	―	100	10000	敵に無属性のダメージを与える。複数の敵に効果あり。初期非売品。
火神之玉	攻撃用	火	100	5000	敵に火のダメージを与える。初期非売品。
火之迦具土之玉	攻撃用	火	50	10000	敵に火のダメージを与える。複数の敵に効果あり。初期非売品。
水神之玉	攻撃用	水	100	5000	敵に水のダメージを与える。初期非売品。
闇淤加美之玉	攻撃用	水	50	10000	敵に水のダメージを与える。複数の敵に効果あり。初期非売品。
荒神之玉	攻撃用	―	100	5000	敵に無属性のダメージを与える。初期非売品。
須佐之男之玉	攻撃用	―	50	10000	敵に無属性のダメージを与える。複数の敵に効果あり。初期非売品。
星神之玉	攻撃用	凍	100	5000	敵に凍結のダメージを与える。初期非売品。
天津甕星之玉	攻撃用	凍	50	10000	敵に凍結のダメージを与える。複数の敵に効果あり。初期非売品。
雷神之玉	攻撃用	雷	100	5000	敵に雷のダメージを与える。初期非売品。
建御雷之玉	攻撃用	雷	50	10000	敵に雷のダメージを与える。複数の敵に効果あり。初期非売品。
天津神之玉	攻撃用	光	100	5000	敵に光のダメージを与える。初期非売品。
天照之玉	攻撃用	光	50	10000	敵に光のダメージを与える。複数の敵に効果あり。初期非売品。
黄泉神之玉	攻撃用	闇	100	5000	敵に闇のダメージを与える。初期非売品。
月読之玉	攻撃用	闇	50	10000	敵に闇のダメージを与える。複数の敵に効果あり。初期非売品。
三柱神之玉	攻撃用	気	100	5000	敵に気のダメージを与える。初期非売品。
神産巣日之玉	攻撃用	気	50	10000	敵に気のダメージを与える。複数の敵に効果あり。初期非売品。
福袋・朱雀	―	―	―	5000	**幾つかの道具が無作為に入っている。**
福袋・玄武	―	―	―	30000	**幾つかの道具が無作為に入っている。初期非売品が入っていることも。**
福袋・青龍	―	―	―	100000	**幾つかの道具が無作為に入っている。装備品も希に入っている。**
福袋・白虎	―	―	―	500000	**幾つかの道具が無作為に入っている。損することが多いが、掘り出し物も。**

スタッフ●装丁・デザイン／山田浩一●構成・執筆／高森健一●協力／アスミック・エース エンタテインメント株式会社●DTPワーク／ローヤル企画●校閲／アドリブ

GameWalker Books
東京魔人学園剣風帖　パーフェクトガイド

発行日　1998年7月30日　初版発行
発行者　角川歴彦
発行所　株式会社角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
振替　00130-9-195208
電話　(営業)03-3238-8530
(編集)03-5229-3588

印刷所　凸版印刷株式会社
製本所　株式会社宮田製本所

禁・無断転載・複製

落丁・乱丁本は小社営業部サービスセンター宛にお送りください。
送料は小社負担でお取り替えいたします。

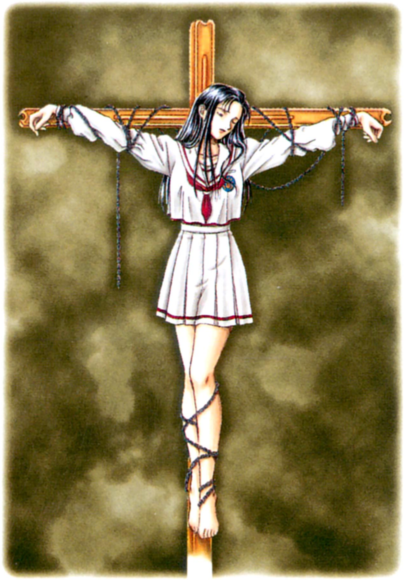
ゲームの内容についての質問にはお答えできません。ご了承ください。
キャラクターデザイン：小林美智
Ⓒ1998 Asmic Ace Entertainment Inc. / SHOUT!DESIGNWORKS

ISBN4-04-707025-4　C0076
Printed in Japan
角川書店

GameWalkerの攻略本

- **機動戦艦ナデシコ ～やっぱり最後は『愛が勝つ』?～ オフィシャルガイド**
- **新世紀エヴァンゲリオン セガサターン パーフェクトガイド**
- **ウイルス オフィシャルガイド**
- **スーパーロボット大戦F パーフェクトマニュアル**
- **公式 最速攻略ガイド パラサイト・イヴ**
- **公式 完全最終攻略 パラサイト・イヴ**

ISBN4-04-707025-4
C0076 ¥1200E
9784047070257
定価：本体1200円（税別）
1920076012006



GameWalker Books
東京魔人学園剣風帖 パーフェクトガイド
角川書店